

Universität Zagreb  
Philosophische Fakultät  
Abteilung für Germanistik

Sanja Jurić

**Kreativität im DaF Unterricht**  
**Kreative Übungen in den Lehrwerken der Primarstufe**

Mentorin: Dr. Marija Lütze-Miculinić

Zagreb, September 2014

***„Creativity is seeing what everyone else has seen, and thinking what no one else has thought.“***

Albert Einstein

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. Vorwort.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Kreativität.....</b>	<b>6</b>
2.1. Definition.....	6
2.2. Kreativität im FSU.....	8
<b>3. Übungen im Unterricht.....</b>	<b>9</b>
3.1. Definition.....	9
3.2. Kreative Übungen.....	10
<b>4. Analyse des Lehrwerks „Flink mit Deutsch“.....</b>	<b>11</b>
4.1. Einleitung in die Analyse des Lehrwerks.....	11
4.2. Analyse der vier kreativen Elemente in den Übungen des Lehrwerks.....	13
4.2.2. Analyse der Spiele.....	15
4.2.3. Analyse der Repräsentanz von Liedern .....	18
4.2.4. Analyse der Bilder.....	21
4.2.5. Analyse des kreativen Schreibens.....	24
4.3. Fazit.....	28
<b>5. Vorschläge zur Ergänzung der Lehrwerkserie.....</b>	<b>30</b>
5.1. Musik im Unterricht .....	30
5.1.1. Vorschlag A.....	30
5.1.2. Vorschlag B .....	30
5.1.3. Vorschlag C.....	30
5.2. Kreatives Schreiben.....	31
5.2.1. Geschichte fortsetzen.....	31
5.2.2. Was bin ich? Gegenstände ertasten.....	31
5.2.3. Perspektivenwechsel.....	32
5.2.4. Wenn Gegenstände sprechen könnten.....	32
5.3. Bilder und Spiele.....	32
5.3.1. Was kann man zu dem Bild sagen?.....	33
5.3.2. Vorschlag A.....	33
5.3.3. Vorschlag B.....	34
5.3.4. Vorschlag C.....	34
5.3.5. Vorschlag D.....	34
5.3.6. Der Preis ist heiß.....	35

5.3.7. Der, die das.....	36
5.3.8. Wohnzimmer einrichten.....	38
5.3.9. Kartenspiele.....	40
5.3.10. Memory.....	41
5.3.11. Körperhaltung .....	42
<b>6. Schlussfolgerung .....</b>	<b>43</b>
<b>Literatur – und Bildverzeichnis.....</b>	<b>44</b>

## Diagrammverzeichnis

Diagramm 1. Anteil der vier kreativen Elemente in der gesamten Lehrwerkserie.....	13
Diagramm 2. Anteil der kreativen Elemente im Lehrwerk „Flink mit Deutsch“ .....	14
Diagramm 3. Spiele im AB und LB .....	16
Diagramm 4. Spielarten.....	17
Diagramm 5. Verlauf von den Spielarten.....	18
Diagramm 6. Musik im AB und LB.....	19
Diagramm 7. Liedarten.....	20
Diagramm 8. Verlauf der Liedarten.....	20
Diagramm 9. Bilder im AB und LB.....	22
Diagramm 10. Typ der Übungen, die Bilder als Stimulus benutzen.....	23
Diagramm 11. Verlauf der Übungen mit Bildern als Stimuli.....	24
Diagramm 12. Kreatives Schreiben im AB und LB.....	25
Diagramm 13. Kreatives Schreiben – Anteil der selbstständigen Textverfassung.....	26
Diagramm 14. Kreatives Schreiben – selbstständige Textverfassung.....	27

## 1. Vorwort

Das Thema meiner Diplomarbeit „Kreativität im FSU“ habe ich gewählt, weil ich in der Praxis die Erfahrung gemacht habe, dass der Einsatz von kreativen Techniken im Unterricht zu besseren Lernerfolgen führt und ich demzufolge diesen Bereich etwas näher untersuchen wollte. Der Grund für bessere Lernerfolge durch den Einsatz kreativer Methoden liegt wahrscheinlich darin, dass „der Einsatz von kreativen Methoden den Schülern genügend Freiraum bietet, selber kreativ mit der Sprache umzugehen und er den Schülern ermöglicht, dass sie direkt am Unterrichtsprozess beteiligt werden. Dieses hat dann zur Folge, dass die Schüler bessere Lernerfolge erzielen als Schüler, die einen mehr oder weniger rezeptiven und methodenarmen Deutschunterricht besuchen.“ (Wicke, 1993: 22)

Diese Tatsache ist zwar unbestritten, dennoch scheint es, dass es heutzutage im Unterricht schwierig ist, den Spagat zwischen „Lernziel“ und „Kreativität“ zu schaffen, beziehungsweise die erwünschten Kompetenzen an die Schüler mittels kreativen Lehrmethoden zu vermitteln. Um dieses zu erreichen, sollten die Lehrer immer wieder versuchen, neue Konzepte und neue Ideen im Unterricht zu entwickeln, die auf die Bedürfnisse der Schüler ausgerichtet sind und Neugier und Lernlust bei den Schülern wecken.

In dieser Arbeit wollte ich untersuchen, in welchem Maße die Lehrwerke beziehungsweise die Übungen in den Lehrwerken die Lehrer bei diesem Unternehmen unterstützen. Auf den Übungen im Lehrwerk liegt auch der Schwerpunkt dieser Arbeit.

Im ersten Teil meiner Arbeit werde ich mich mit der Definition der Begriffe „Kreativität“ und „Übungen“ und deren Bedeutung im Unterricht auseinandersetzen. Nach diesem theoretischen Teil werde ich durch die Analyse einer Lehrwerkserie zu erforschen versuchen, in welchem Maße kreative Übungen in Lehrwerken vertreten sind und ob diese, mit zunehmender Altersstufe abfallen, oder ob sie in allen Lehrwerken gleich stark vertreten sind. Außerdem interessiert mich auch der qualitative Aspekt dieser Übungen.

Schließlich werde ich dann eine Sammlung von Übungsvorschlägen für diejenigen Bereiche präsentieren, bei denen es an Kreativität am stärksten mangelte.

## 2. Kreativität

### 2.1. Definition von Kreativität

Kreativität ist ein sehr populärer Begriff, der heutzutage oft in verschiedenen Lebensbereichen wie Kunst, Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und auch im Alltag verwendet wird. Laut alltäglichem Sprachgebrauch können sowohl Erzeugnisse wie Bilder oder Filme an sich kreativ sein, als auch Personen, Unternehmen oder Verhaltensweisen.<sup>1</sup> Der Begriff Kreativität ist auf das lateinische Wort „creare“ zurückzuführen, was so viel bedeutet wie „etwas neu schöpfen, etwas erfinden, etwas erzeugen, herstellen“, aber es hat auch die Nebenbedeutung von „auswählen“.<sup>2</sup>

„Kreativ zu sein ist modern, es gehört zu unserem Zeitgeist. „Kreativ“ gilt vielfach als Zauberwort oder Lösungsschlüssel in den unterschiedlichsten Lebenssituationen. Der Gebrauch des Begriffs kann spätestens seit den 90-er Jahren als inflationär bezeichnet werden und ist in seiner andauernden Aktualität dennoch ernst zu nehmen.“ (Wolfrum, 2010: 27)

Die Bedeutung des Begriffes Kreativität ist jedoch nicht so klar, wie es auf den ersten Blick erscheinen mag. „Obwohl in den letzten 50 Jahren zahlreiche Versuche unternommen wurden, um den Begriff zu definieren, liegt noch keine allgemein anerkannte Definition für „Kreativität“ vor“ (Bausch, Christ, Krumm, 2007: 308), da eine unendliche Vielfältigkeit und Heterogenität in der Begriffsformulierung vorhanden ist.

Doch diese zahlreichen Untersuchungen brachten einige Ergebnisse hervor, die die Klärung des Kreativitätsverständnisses aus unterschiedlichen Perspektiven vorangetrieben haben. Es werden in verschiedenen Ansätzen drei Faktoren als obligatorisch vorausgesetzt, um den Begriff zu definieren, und zwar Neuartigkeit, Sinnhaftigkeit und Akzeptanz. (vgl. Wolfrum, 2010: 27)

Im folgenden Abschnitt möchte ich einige Definitionen, auf die ich während meiner Recherche gestoßen bin und die für diese Arbeit relevant sind, vorstellen.

Einige definieren Kreativität als die Fähigkeit eines Individuums oder einer Gruppe, in fantasievoller und gestaltender Weise zu denken und zu handeln.<sup>3</sup>

Ein weiterer Definitionsversuch lautet wie folgt: „Eine Idee wird in einem sozialen System als kreativ akzeptiert, wenn sie in einer bestimmten Situation neu ist oder neuartige

---

<sup>1</sup> Detaillierter nachlesen unter: <http://xn--kreativittstechniken-jzb.info/was-ist-kreativitaet/>

<sup>2</sup> Detailliertere Erläuterung des Begriffs „Kreativität“ nachzulesen unter: [www.interaktiversozialraum.de/Ästhetik\\_Erfahrung%20](http://www.interaktiversozialraum.de/Ästhetik_Erfahrung%20)

<sup>3</sup> Detaillierter nachlesen unter <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/kreativitaet.html>

Elemente enthält und wenn darin ein sinnvoller Beitrag zu einer Problemlösung gesehen wird“ (Preiser, Buchholz, 1997: 2 gesehen in Wolfrum. 2010: 27)

Laut Duden ist die Kreativität eine „schöpferische Kraft beziehungsweise ein kreatives Vermögen.“

Joy Paul Guilford <sup>4</sup> rief dazu auf, dem Bereich der Kreativität mehr Aufmerksamkeit zu widmen und legte den Grundstein für die moderne Kreativitätsforschung, indem er verschiedene Tests entwickelte, die es ermöglichten, ein Maß an kreativem Denken zu messen. Er ist der Meinung, dass man als kreativ, „jede neue, noch nicht da gewesene, von wenigen Menschen gedachte und effektive Methode, ein Problem zu lösen, bezeichnen kann.“<sup>5</sup>

Für Guilford ist Kreativität eine besondere Art der Intelligenz, die es einem ermöglicht, divergent denken zu können. Seiner Meinung nach besteht ein Zusammenhang zwischen dem divergierenden Denken, bzw. den Fähigkeiten, die damit verbunden sind, und den Aspekten der Kreativität. Zu diesen Aspekten zählt Folgendes: „Assoziations- und Gedankenfluss (die Fähigkeit, in einem kurzen Zeitabschnitt viele Ideen hervorzubringen.), Flexibilität (Fähigkeit, alte Denkmuster zu verlassen und neue, alternative zu finden), Originalität (Der Gebrauch eines Gegenstandes in einem vollkommen anderen Kontext), Redefinition (Fähigkeit zu improvisieren, sich von verinnerlichten Interpretationsschema zu lösen, um sie auf andere Situationen anwenden zu können).“ (Wolfrum, 2010: 28)

Wie man aus den vorliegenden Definitionen sehen kann, haben viele der Definitionen Gemeinsamkeiten. Um eine zusammenfassende Definitionen zu geben, müsste man dabei berücksichtigen, dass es sich bei Kreativität um die „prinzipiell in jedem Menschen angelegte Fähigkeit geht, verschiedene ihm bekannte Elemente in neuen Zusammenhängen so miteinander zu verbinden, dass daraus etwas für ihn bzw. für seine Gruppe „Neues“ und „Sinnvolles“ entsteht.“ (Bausch, Christ, Krumm, 2007: 308)

Kreativität könnte man also einfacher gesagt als die Fähigkeit eines Individuums definieren, die es ermöglicht, etwas Neues und Nützliches zu schaffen, was dann als Beitrag zu einer Problemlösung angesehen werden kann.

---

<sup>4</sup> Persönlichkeits- und Intelligenzforscher (7. März 1897-26. November 1987, University of Nebraska)

<sup>5</sup> Detaillierter nachsehen unter: <http://innovators-guide.ch/2012/12/joy-paul-guilford/>

## 2.2. Kreativität im FSU

Für die Definition der Kreativität im FSU müsste die Definition noch weitere Merkmale enthalten. Und zwar muss dabei hinzugefügt werden, dass „die ganze Person mit ihren kognitiven und nicht-kognitiven Fähigkeiten in kreative Prozesse involviert ist. Außerdem muss es sich im Bezug auf den FSU um einen produktiven Umgang mit Sprache und Text handeln, der zwischen Normerfüllung und gezielter Veränderung oszilliert und für den Interaktion eine sehr wichtige Rolle spielt“ (Bausch, Christ, Krumm, 2007: 309)

Dabei ist zu beachten, dass als Produkte kreativer Übungen „nicht nur schriftliche Ergebnisse in Frage kommen, sondern auch Ideen, mündliche Äußerungen, bildliche oder plastische Darstellungen, Theaterformen, Spiele usw. und auch die Entwicklungen eigener Übungen.“ (ibid: 310)

Was die Interaktion angeht, deren Bedeutung im Sinne interaktiver Übungen ist offensichtlich: „Das Unterrichtsgeschehen läuft somit nicht mehr im Plenum zwischen dem Lehrer und den Schülern ab, sondern zwischen den Lernern selbst. Dementsprechend erhöhen sich die Redeanteile der Lernenden und somit der Übungseffekt.“ (Storch, 1999: 210)

Die bekannteste Definition für Kreativität im FSU stammt von Genzlinger (1980) „Kreativ ist jeder Vorgang selbsttätigen Entwickelns, Entdeckens, Findens, Experimentierens, Umdeutens, Umkehrens, Andersmachens, Variierens, Transferierens, Assoziierens etc., wobei das jeweils neu Geschaffene lediglich im Selbstverständnis des Individuums als „neu“ empfunden werden muss.“ (ibid)

Übertragen auf Übungen im Unterrichtsgeschehen, könnte man diese Definition wie folgt verstehen: Übungen sind dann kreativ, wenn sie neu entwickelt wurden oder wenn eine traditionelle Übung so verändert wurde, dass sie als neu empfunden werden kann.

Genzlinger ist zu verdanken, dass seit Mitte der 80-er Jahre viele praxisbezogene Vorschläge und Untersuchungen erschienen. Diese Vorschläge sollen dazu beitragen, dass die Kreativität als Ziel und auch als Methode des FSU betrachtet wird. Somit kam es auch dazu, dass in neueren Richtlinien kreative Arbeitsformen als Ergänzung und Alternative für traditionelle Verfahren genannt werden. (vgl. ibid)

Im FSU folgt also eine rasche Verbreitung des Kreativgedankens, der stark vom Kreativitätsboom in der Gesellschaft unterstützt wurde.

Doch abgesehen von dem Kreativitätsboom gibt es viel wichtigere Gründe für die Verbreitung des Kreativgedankens im FSU und zwar die Tatsache, dass kreative Prozesse und Spracherwerbsprozesse wichtige Parallelen aufweisen. In beiden spielen nämlich „das



Wahrnehmen und Analysieren von „Problemen“, das Aufstellen und Überprüfen selbst erstellter Thesen durch Ausprobieren sowie die Modifikation bei Fehlkommunikation oder Nichtbestätigung eine wichtige Rolle.“ (ibid)

Das bedeutet also, dass man, wenn man Kreativität in die Übungen beim Fremdsprachenlernen integriert, somit auch Fähigkeiten trainiert, die auch für das Fremdsprachenlernen wichtig sind, wie z. B. Geläufigkeit, Flexibilität und Umstrukturierungen.<sup>6</sup>

In den nächsten zwei Kapiteln werde ich die Bedeutung von den Übungen im Unterricht im Allgemeinen erklären und mich kurz darauf mit der Bedeutung kreativer Übungen für den FSU etwas näher befassen.

### **3. Übungen im Unterricht**

#### **3.1. Definition**

Obwohl man in einem gewissen Sinne das gesamte Unterrichtsgeschehen als „Üben“ bezeichnen könnte, lässt es sich doch auf die folgende Definition eingrenzen: „Üben ist eine Handlung des Lernenden, in deren Verlauf er identische oder ähnliche Sachverhalte wieder und wieder lernt, um sie zu behalten und für den eigenen produktiven Umgang zur Verfügung zu haben.“ (Storch. 1999: 198)

Übungen werden durch folgende Merkmale charakterisiert:

1. Das Üben ist eine gesteuerte Unterrichtsaktivität.
2. Eine Übung hat einen eingrenzbaren Übungsgegenstand bzw. -schwerpunkt, der innerhalb einer Übung gleich bleibt.
3. Eine Übung besteht aus mehreren Teilen, d. h. sie wird in mehreren Teilen durchgeführt, wobei jeder Teil auf die gleiche oder ähnliche Art durchgeführt wird, wodurch sich ein Wiederholungseffekt ergibt.
4. Es gibt didaktisch bedingte Regeln für die Durchführung von Übungen – die Lernenden müssen sich an diese Regeln halten, damit der Übungsgegenstand auch geübt und das Übungsziel erreicht wird. (ibid: 199)

Das Ziel des Übens im DaF-Unterricht besteht darin, dass man kommunikatives Handeln gezielt fördert und sprachliche Mittel für die Verwendung in der Kommunikation verfügbar macht. Es kommt oft vor, dass durch Übungen versucht wird, explizites Sprachwissen in

---

<sup>6</sup> vgl. ibid

Können (implizites prozedurales Wissen) zu überführen. Dieser Prozess verläuft in Übungssequenzen, die hierarchisch gegliedert sind, und die auf eine graduelle Annäherung an das kommunikative Lernziel zusteuern. „Jede Übung hat innerhalb einer Übungssequenz ihren Ort und erfüllt eine bestimmte Funktion.

Das Üben ist also in diesem Sinne eine Mittlertätigkeit, keine Zieltätigkeit.“ (ibid: 208)  
Im folgenden Kapitel werde ich mich nur auf kreative Übungen einschränken und deren Bedeutung für den Unterricht zusätzlich erläutern.

### **3.2. Kreative Übungen**

Was kreative Übungen betrifft, diese „unterstützen die Lernenden beim Aufbau sprachlichen Bewusstseins, indem sie Hemmungen vor Unbekanntem und Angst vor dem Fehlermachen abbauen. Dementsprechend bewirken sie verblüffende motivationale und Behaltenseffekte.“ (Bausch, Christ, Krumm, 2007: 309)

Was die Klassifikation kreativer Übungen angeht, diese kann man nicht eindeutig definieren, da, wie schon erwähnt wurde, noch immer keine allgemein anerkannte Definition für den Begriff „Kreativität“ besteht. (Siehe Kapitel 2.)

Deswegen können nur wenige, allgemeine Merkmale genannt werden, die kreative Übungen auszeichnen. Zu diesen Merkmalen zählt Folgendes:

„Kreative Übungen: 1. müssen eine offene Aufgabenstellung mit vielen möglichen

Lösungen haben

2. regen zu vielfältigen Arbeits- und Lernprozessen an
3. gestalten und fördern unterschiedliche Ausdrucksformen
4. beziehen die Person als Ganzes ein, d. h. sie sprechen nicht nur kognitive, sondern auch affektive Faktoren an
5. regen Intuition, Fantasie und Spontaneität an“ (ibid: 309)

Sehr wichtig für kreative Übungen ist auch „eine präzise Aufgabenstellung, denn nur dadurch kann das volle Potenzial kreativer Übungen ausgeschöpft werden.“ (ibid)

Außerdem müssen kreative Übungen einen Stimulus haben, z. B. „in Form von Textmaterial, Musik, Gegenständen, Bildern, Geräuschen oder Fantasiereisen.“ (ibid)

Übungen, die einen interessanten Stimulus haben und die es den Lernenden ermöglichen, eine inhaltlich offene Reaktion zu geben, haben zur Folge, dass sie stark motivierend auf die Schüler wirken. (vgl. Storch, 1999: 334)

Durch spezielle methodische Techniken und die Art der Aufgabenstellung kann also ein kognitiver Antrieb bei den Schülern erzeugt werden.

Da es eine große Vielfalt an kreativen Übungen gibt, ist es schwer, eine genaue Systematisierung zu geben. Jedoch lassen sich aber kreative Übungen für den FSU laut Bausch, Christ und Krumm<sup>7</sup> auf eine begrenzte Anzahl von Grundmustern zurückführen: Etwas ergänzen, hinzufügen, weglassen, Unverbundenes zusammenführen, Zusammengehörendes trennen, Brainstorming – viele Lösungen finden, Transformierungen, Perspektivenwechsel, Assoziationen usw. Übungen können also auf verschiedenste Art und Weise gestaltet werden, wobei zu beachten ist, dass „der Motivationsgehalt einer Übung stark davon abhängt, wie sie durchgeführt wird.“ (Storch, 2009: 334) Gut zu wissen ist, dass sich „viele Übungen schon durch kleine Veränderungen interessanter gestalten lassen.“ (ibid) Sobald eine Übung interessant gestaltet ist und der Unterricht im Allgemeinen auf ideenreicher und kreativer Methodik basiert, hat dies zur Folge, dass die Lernlust der Schüler, die stark den Lernerfolg beeinflusst, geweckt wird. Gerade auf der ideenreichen Methodik liegt der Schwerpunkt des dritten Teils meiner Diplomarbeit. Zunächst aber möchte ich die Lehrwerke und deren Übungen genauer unter die Lupe nehmen und darauf hinweisen, warum ich mich zu einer Lehrwerkanalyse entschieden habe.

#### **4. Analyse des Lehrwerks „Flink mit Deutsch“**

##### **4.1. Einleitung in die Analyse des Lehrwerks**

Lehrwerke sind das zentrale Instrument der Unterrichtssteuerung, die spürbar und anhaltend das Verhalten von Lehrenden und Lernenden steuern. Mithilfe des Lehrwerks werden nämlich die Vorgaben des Lehrplans in ein Unterrichtskonzept umgesetzt. Demzufolge lässt es sich als vergegenständlichtes Modell des Lehr- und Lernsystems und des pädagogischen Prozesses bezeichnen. Das Lehrwerk ist im Fremdsprachenunterricht ein Bindeglied zwischen dem Lehrplan und dem konkreten Unterrichtsgeschehen. Die Aufgabe des Lehrwerks besteht nicht nur darin, die Unterrichtsziele für eine bestimmte Lernstufe und die Themenbereiche, Fertigkeiten usw., zu bestimmen, sondern auch darin, die Unterrichtsverfahren zu bestimmen. Es besteht ein enger Zusammenhang zwischen Lehrwerk und Lehrmethode, was man aus der Tatsache schließen kann, dass das Lehrwerk die Unterrichtsphasen einteilt, die Sozialformen des Unterrichts regelt und Anweisungen zu Auswahl und Einsatz der Unterrichtsmedien gibt.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> vgl. (2007: 310)

<sup>8</sup> vgl. Bausch, Christ, Krumm (2007: 400)

Mich interessiert, in welchem Maße die Lehrbücher eine Hilfestelle sind, wenn es darum geht, den Unterricht kreativ zu gestalten und ihn mit kreativen Aufgaben zu bereichern.

In der Primarstufe nimmt man sich angeblich häufig noch die Zeit für kreative Schaffensprozesse, doch ab der Sekundarstufe soll es ziemlich daran mangeln.<sup>9</sup> Stimmt das tatsächlich? Sind kreative Aufgabenstellungen nur für die Primarstufe in den Lehrbüchern gedacht und wird das Potenzial solch einer Aufgabenstellung in der Primarstufe tatsächlich auch genutzt?

Im folgenden Kapitel werde ich verschiedene statistische Daten in Form von grafischen Darstellungen vorstellen, zu denen ich aufgrund der Analyse der Lehrwerkserie „Flink mit Deutsch“<sup>10</sup> gekommen bin. Der wohl schwierigste Teil bei der Analyse war es, sich zu entscheiden, welche Elemente und nach welchen Kriterien man die Übungen analysieren könnte, um den besten Einblick in die Repräsentanz der Kreativität in der Lehrbuchserie zu gewinnen. Zuerst wollte ich die Übungen je nach den vier Fertigkeiten oder nach den Kategorien „Wortschatz“ und „Grammatik“ analysieren, doch daran scheiterte ich mit jedem Versuch, da man all diese Kategorien sehr schwer, oder in manchen Fällen gar nicht auseinanderhalten kann. Außerdem ist es auch generell gesehen ein Problem, Übungen umfassend darzustellen, da „das Übungsgeschehen im heutigen FSU so vielfältig und variabel ist, dass jeder Versuch, es auch nur einigermaßen umfassend darzustellen, zum Scheitern verurteilt wäre.“ (Storch, 1999: 200).

Durch diese ersten Versuche der Einteilung bekam ich aber einen guten Einblick in das Lehrwerk und in die Elemente und Verfahren, die in den Übungen hauptsächlich benutzt wurden. Dementsprechend entschied ich mich dazu, diejenigen Elemente zu analysieren, die zweifellos als kreativ bezeichnet werden können<sup>11</sup> und die im Lehrwerk am häufigsten erschienen und somit einen mehr oder weniger guten Überblick über die Repräsentanz der Kreativität bieten. Zu diesen Elementen zählen: Das Kreative Schreiben, der Umgang mit Bildern (inklusive malen und basteln), Musik und Spiele.

Meine Hypothesen zur Analyse lauten wie folgt:

1. Hypothese: Kreative Elemente fallen mit der Steigerung der Lernstufe ab.

---

<sup>9</sup> Diese Behauptung beruht auf der Meinung mehrerer Schüler und Lehrer, die ich zum Thema Kreativität im DaF informal befragt habe und auf folgender Webseite: <http://www.the-english-academy.de/181.98.html>

<sup>10</sup> Hierbei handelt es sich um die neue Ausgabe der Lehrwerkserie „Flink mit Deutsch“ von dem ersten bis zum 5. Lernjahr, beginnend mit der 4. Klasse. Diese Ausgabe wurde zurzeit meiner Analyse noch nicht herausgegeben, also besteht noch die Möglichkeit, dass es noch zu einigen Veränderungen in der Serie kommen könnte. Alle meine Untersuchungen beziehen sich auf die Lehrbücher und Arbeitsbücher der kompletten Serie

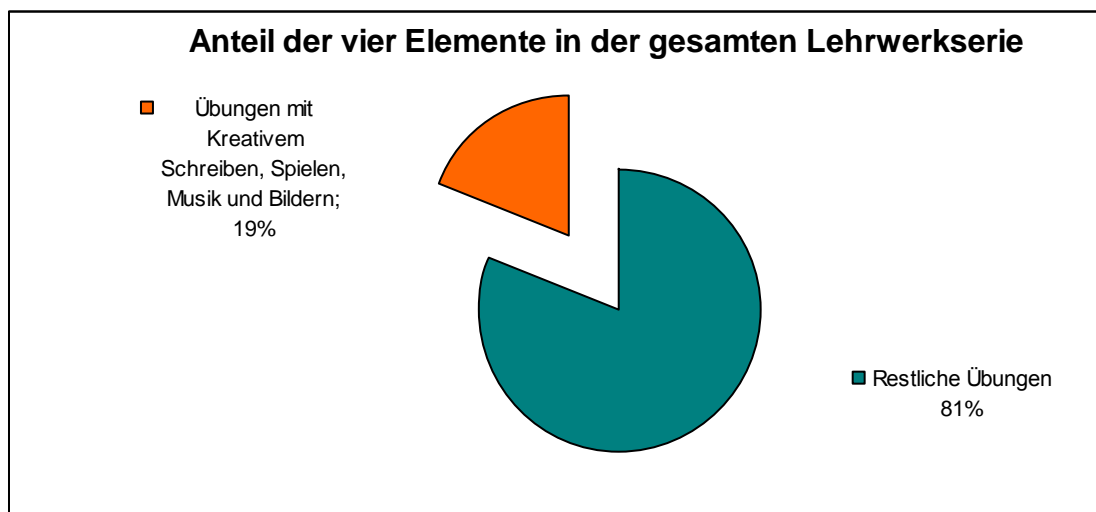
<sup>11</sup> Autoren, die die folgenden Elemente als kreativ bezeichnen: Kreatives Schreiben (Wolfrum), der Einsatz von Bildern im Unterricht (Storch, Wolfrum), Spiele (Bausch, Christ, Krumm), Musik (Wolfrum)

2. Hypothese: Spiele werden das unterrepräsentierteste kreative Element sein und den größten Unterschied in der Repräsentanz zwischen den ersten und letzten Lernstufen aufweisen. (Grund: nicht genug zielführend, nicht angebracht für höhere Lernstufen)
3. Hypothese: Das meistvertretene Element wird kreatives Schreiben sein, da dieser Bereich schon weitgehend untersucht wurde und bereits viele Vorschläge dafür vorliegen, wie auch im Handbuch-Fremdsprachenunterricht von Bausch, Christ und Krumm erwähnt wurde.
4. Hypothese: Kreatives Schreiben, im Sinne von selbstständiger Erstellung von Texten, wird vorwiegend in den letzten Lernstufen vorhanden sein, da die Schüler bis dann schon über einen gewissen Wortschatz und über gewisse grammatische Strukturen verfügen sollten, die ihnen ermöglichen sollten, selbstständig kleine Texte zu verfassen.

#### 4.2. Analyse der vier kreativen Elemente in den Übungen des Lehrwerks

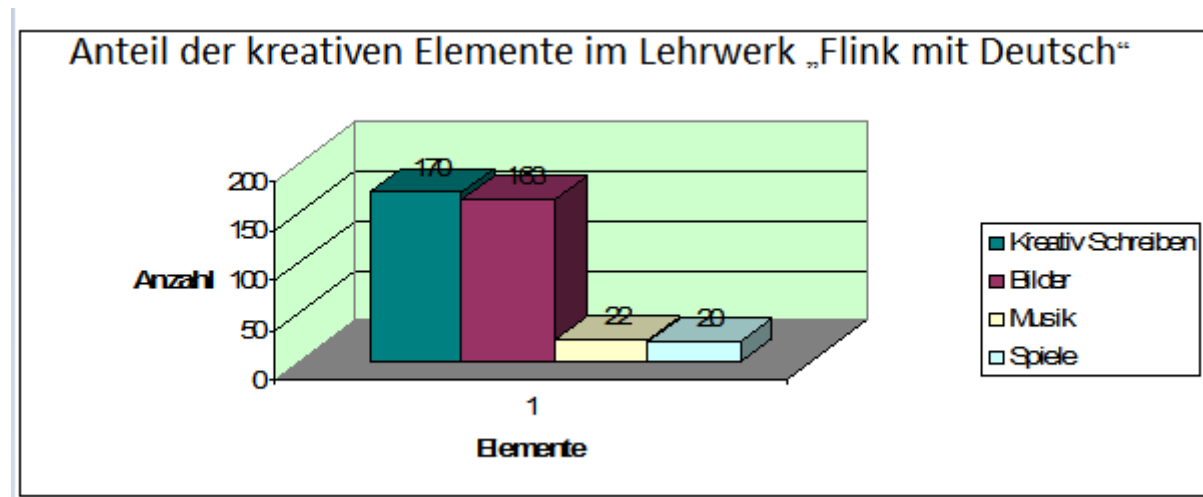
Zuerst habe ich das quantitative Verhältnis zwischen den vier Elementen beziehungsweise die Repräsentanz dieser Elemente in der kompletten Lehrwerkserie untersucht und dann, im Anschluss, den quantitativen und qualitativen Aspekt jedes einzelnen Elementes. Bevor ich die Ergebnisse meiner Untersuchung vorstelle, werde ich die Bedeutung der erwähnten Elemente für die Kreativität im Unterricht erläutern.

**Diagramm 1. Anteil der vier kreativen Elemente in der gesamten Lehrwerkserie**



Die erste grafische Darstellung befasst sich mit dem gesamten Anteil der vier kreativen Elemente in der kompletten Lehrwerkserie „Flink mit Deutsch“<sup>12</sup>. Bei dieser Analyse habe ich alle Übungen<sup>13</sup> in der gesamten Lehrwerkserie zusammengerechnet und bin somit auf die Zahl von insgesamt 1600 Übungen gekommen. Von insgesamt 1600 Übungen gab es 375 Übungen, die eines der vier erwähnten Elemente enthalten, was bedeutet, dass nur 19 % aller Übungen aus Aufgaben mit kreativem Schreiben, Musik, Spielen und Bildern besteht, was ein relativ kleiner Anteil ist, wenn man in Betracht nimmt, dass das diejenigen Elemente sind, die am häufigsten in den Übungen benutzt wurden und die im Grunde genommen die Repräsentanz der Kreativität in der Lehrwerkserie darstellen. Des Weiteren habe ich analysiert, wie das quantitative Verhältnis unter den vier Elementen aussieht, beziehungsweise welches der vier Elemente inwiefern vertreten ist.

**Diagramm 2. Anteil der kreativen Elemente im Lehrwerk „Flink mit Deutsch“**



Wie erwartet, zeigt sich, dass Spiele am wenigsten in den Übungen vertreten sind, da es nur 20 Aufgaben in der kompletten Lehrwerkserie gab, die als Spiel durchzuführen sind, obwohl Spiele laut Bausch, Christ, Krumm einen hohen Stellenwert im DaF Unterricht haben sollten. Kreatives Schreiben und Übungen, die Bilder als Stimulus benutzen, dominieren eindeutig, was einerseits kein Wunder ist, da zu diesen Bereichen bereits viele Untersuchungen vorliegen, die auf die Wichtigkeit dieser Elemente im Unterricht hinweisen.<sup>14</sup>

Doch andererseits ist der große Unterschied zwischen dem Anteil der dominierenden Elemente und der Spiele und Musik, die J. Wolfrum unter anderem als wichtigen Bestandteil des

<sup>12</sup> Analysiert wurden nur die Lehr- und Arbeitsbücher der erwähnten Lehrwerkserie

<sup>13</sup> Zu den Übungen wurden auch die Texte im Lehrwerk gerechnet, die als Leseübung zu betrachten sind

<sup>14</sup> Viele Autoren sprechen gerade über die Wichtigkeit der visuellen Medien im DaF Unterricht. Zu diesen Autoren zählen Storch, Bausch, Christ, Krumm und Wolfrum.

Unterrichts bezeichnet, überraschend, da auch der Bereich von Spielen und Musik weitgehend untersucht und als nützlich im Unterricht erwiesen wurden.

Im Anschluss werde ich jedes einzelne Element genauer unter die Lupe nehmen und erforschen, wie man die Elemente, die benutzt wurden, einteilen kann und wie und ob sich der Anteil dieser Elemente quantitativ und qualitativ mit der Steigerung des Lernjahres verändert hat.

#### **4.2.2. Analyse der Spiele**

„Spiele sind im Fremdsprachenunterricht eine Möglichkeit, den Schülern einen kreativen Umgang mit der Sprache zu bieten. Sie führen zu einer positiven Einstellung zur FS durch Spaß und Erfolgsergebnisse.“ (Bausch, Christ, Krumm, 2007: 264)

Außerdem haben sie noch viele weitere Eigenschaften, die sehr fruchtbar für den FSU sein können, wie z. B.:

- Sie eröffnen die Möglichkeit, dass alle Lerner intensiv und gleichzeitig am Unterrichtsgeschehen beteiligt sind,
- Sie tragen zu einer angstfreien und entspannten Unterrichtsatmosphäre bei,
- Sie bauen Lern- und Sprechhemmungen ab,
- Sie geben den Lehrern die Möglichkeit, Informationen über den Kenntnisstand der Lerner zu bekommen, indem sie das Spielgeschehen beobachten,
- Sie entsprechen dem Ansatz des ganzheitlichen Lernens („mit allen Sinnen lernen“),
- Sie eignen sich für Übungs- und Transferphasen,
- Sie sind als Ergänzung zur Vertiefung einsetzbar, losgelöst von Lehrwerken,
- Sie bieten Abwechslung im Unterricht,
- Sie können motivierend sein,
- Sie erhöhen den Lernerfolg durch emotionale Beteiligung und Handlungsorientierung,
- Sie dienen als authentische kommunikative Situation im FSU und bieten den Lernern die Möglichkeit zum freien Sprechen.<sup>15</sup>

Eine Klassifikation verschiedener Sprachlernspiele wurde zwar diskutiert, doch Abgrenzungen geben keine Auskunft darüber, wie sie sich für den Bereich des Fremdsprachenlernens funktionell und strukturell voneinander unterscheiden.

---

<sup>15</sup> Detaillierter nachlesen unter [http://www.viauc.dk/cfu/fag/engelsk/engelskiskolen/Documents/Artikel\\_zu\\_Spiele\\_im\\_Unterricht\[1\].pdf](http://www.viauc.dk/cfu/fag/engelsk/engelskiskolen/Documents/Artikel_zu_Spiele_im_Unterricht[1].pdf)

Obwohl es keine eindeutige Klassifikation der Sprachlernspiele gibt, kann man laut Bausch, Christ und Krumm<sup>16</sup> einige Kriterien definieren, die sie von den anderen Übungen unterscheiden. Sie müssen nämlich:

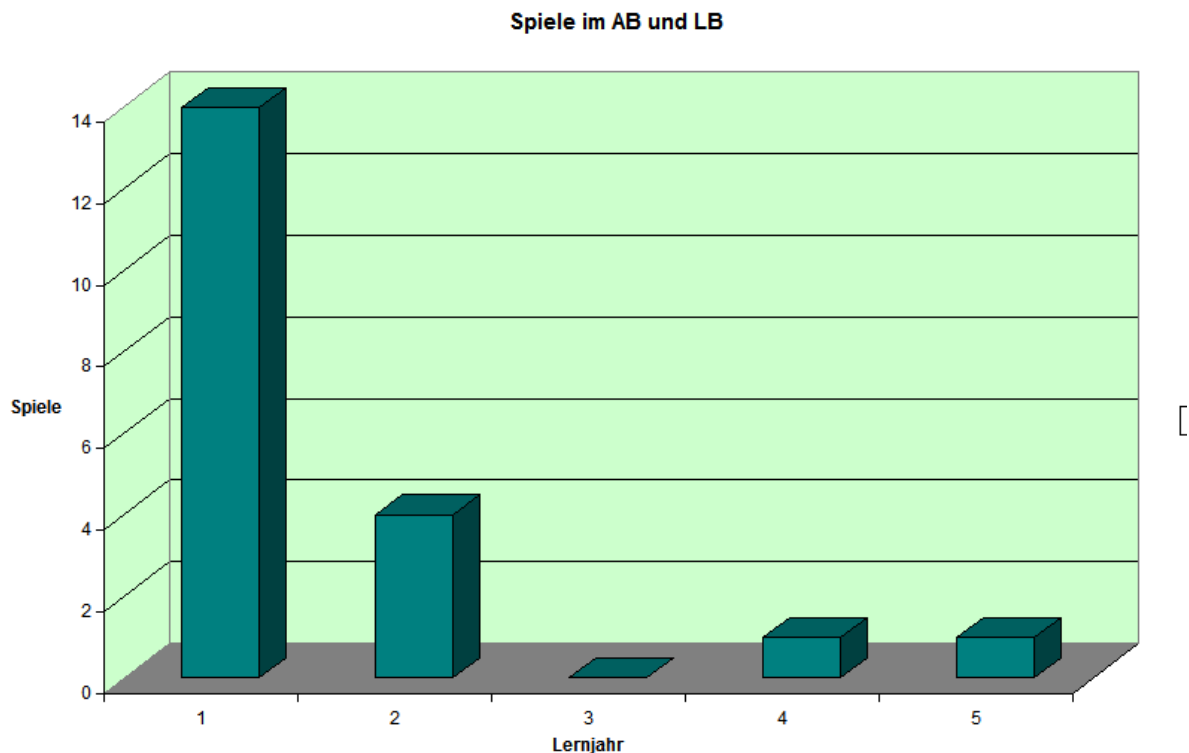
- ein Spiel- und Lernziel haben
- Lust an der Teilnahme wecken
- sanktionsfrei sein
- können einen Wettbewerbscharakter haben (mit Gewinnchance<sup>17</sup>)

Was die Arbeits- und Übungsformen betrifft, diese sind dabei abhängig von Lernerfaktoren wie Alter, Lernstufe, Gruppengröße usw.

Außerdem ist es auch wichtig, dass Spiele nicht als Belohnung oder als Aktivität um der Aktivität willen durchgeführt werden sollen, sondern dass sie ein transparentes Lernziel haben. Die Schüler werden die Spielsituation deswegen nicht weniger schätzen oder genießen, wenn sie wissen, dass die Spiele auch ein Lernziel haben. Nach jedem Spiel ist auch eine Nachbearbeitungsphase als Weiterführung des Spiels möglich, falls nötig. (vgl. Bausch, Christ, Krumm, 2007: 264 )

Der folgende Graph zeigt nun, in welchem Maße die Spiele je nach Lernstufe vertreten sind.

**Diagramm 3. Spiele im AB und LB**



<sup>16</sup> vgl. (2007: 199, 200)

<sup>17</sup> Darunter ist gemeint, dass bei Wettbewerbsspielen darauf zu achten ist, dass nicht sprachlich Schwächere immer zuerst ausscheiden, sondern dass der Zufall oder das Können auf anderen als sprachlichen Gebieten das Gewinnen beeinflusst (Bausch, Christ, Krumm)



Wie man sehen kann, ist das Ergebnis der Analyse der Spiele ziemlich eindrucksvoll, da es ganz eindeutig zeigt, dass der Einsatz dieses Elementes stark mit der Steigerung der Lernstufe zurückgegangen ist.

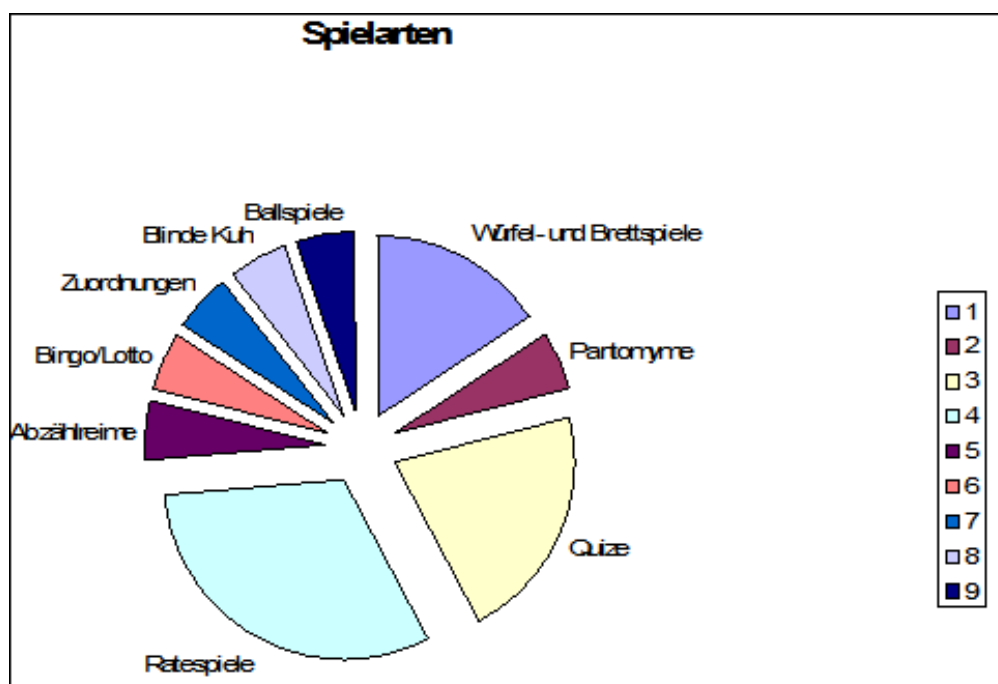
Im ersten Lernjahr gab es insgesamt 14 Spiele, was alleine schon um die 64% der gesamten Anzahl von Spielen in allen Lernstufen ausmacht.

Die restlichen 36% wurden an die restlichen 4 Lernstufen verteilt, indem schon bereits zwischen dem ersten und dem zweiten Lernjahr, das nur 4 Spiele enthält, eine große Diskrepanz besteht, geschweige denn im dritten Lernjahr, wo es kein einziges Spiel gab.

Somit sind wir mit dem Anteil der Spiele allein schon in 2 Jahren von 14 auf null gekommen und in den letzten 2 Lernjahren gab es je ein Spiel. Der Grund für den starken Rückgang des Einsatzes von Spielen liegt meiner Meinung nach darin, dass man die Spiele entweder als nicht angemessen für die höheren Lernstufen hält, oder dass die Spiele als wenig zielführend erachtet werden<sup>18</sup>, da man heutzutage stark kompetenz-, standard- und ergebnisorientiert ist. Doch wenn dies der Fall wäre, stellt sich die Frage, warum dann im 3. Lernjahr kein Spiel vorzufinden ist und in dem 4. und 5. schon, auch wenn die Anzahl der Spiele in den letzten zwei Jahren minimal ist? Darüber könnte ich an dieser Stelle ohne weitere Untersuchungen nur spekulieren.

In der nächsten grafischen Darstellung wird der qualitative Aspekt der Spiele untersucht.

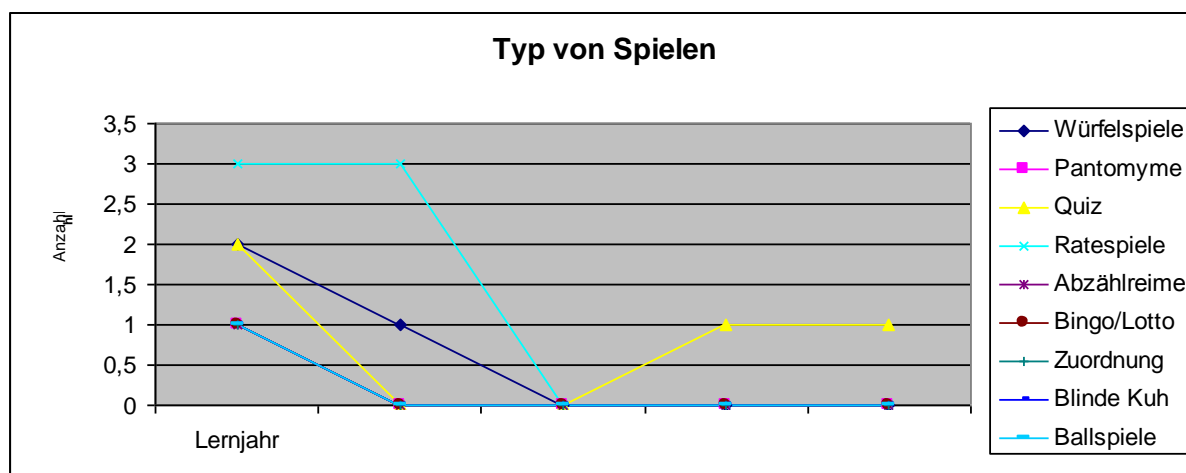
**Diagramm 4. Spielarten**



<sup>18</sup> vgl. <http://www.the-english-academy.de/181.98.html>

Bei der Untersuchung der Art der Spielarten kam ich zum Ergebnis, dass die Spiele relativ vielfältig waren und dass man sie in insgesamt 9 Kategorien einteilen kann. In der Lehrwerkserie dominieren an erster Stelle Ratespiele (insgesamt 6), an zweiter Stelle Quiz (insgesamt 4), an dritter Stelle Brett- und Würfelspiele mit je 3 Spielen solcher Art und dann folgen Spiele, die nur einen Vertreter hatten. Darunter: je ein Pantomimenspiel, ein Bingo/Lotto-Spiel, ein Spiel mit Abzählreimen, ein Zuordnungsspiel<sup>19</sup>, Blinde Kuh und ein Ballspiel<sup>20</sup>.

**Diagramm 5. Verlauf der Spielarten**



Dieser Graph zeigt, wie sich der Anteil jedes einzelnen Spieles mit der Lernstufe verändert hat. Jede Spielart ist nach dem 2. Lernjahr stark zurückgegangen, mit der Ausnahme der Quiz, deren Anzahl nach dem 3. Lernjahr wieder leicht angestiegen ist.

#### **4.2.3. Analyse der Repräsentanz von Liedern**

„Musik macht Spaß und eignet sich in besonderem Maße zur Bereicherung jeder thematisch gebundenen Unterrichts- oder Lehrwerkseinheit. Sie ist leicht zugänglich und Liedtexte zählen zum authentischen Material, durch das hervorragend Landeskunde (zu Geschichte, Geografie, Alltagskultur usw.) vermittelt werden kann.“<sup>21</sup> Musik kann starke Bilder und Gefühle auslösen und uns entsprechend in verschiedene Stimmungen versetzen. „Da Musik generell als angenehm empfunden wird (vorausgesetzt, es ist die richtige) und außerdem im

<sup>19</sup> Bei diesem Spiel sollte man entsprechende Wortpaare für Begriffe im Deutschen, Kroatischen und Englischen finden

<sup>20</sup> Dieses Spiel besteht daraus, dass sich die Schüler gegenseitig einen Ball zuwerfen, und man dem Schüler, dem der Ball zugeworfen wurde, die Frage stellt, wann er Geburtstag hat

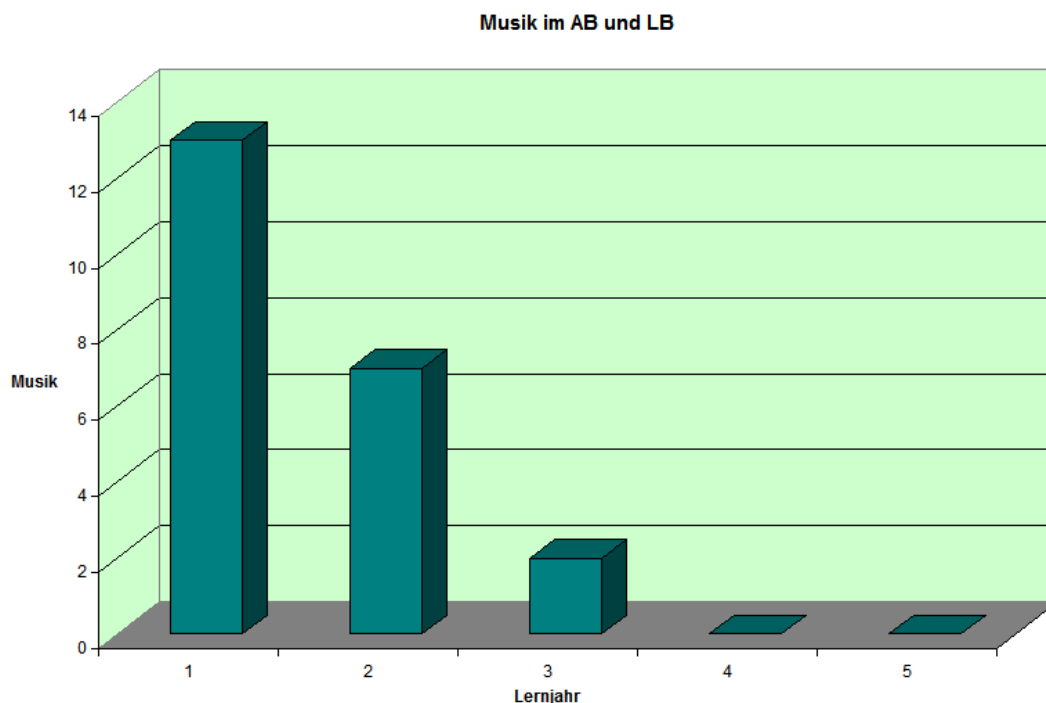
<sup>21</sup> Detaillierter nachsehen unter <http://www.goethe.de/ins/fr/lp/lhr/sek/mat/mus/de3902413.htm>

Unterrichtsaltag wenig Platz hat, wirkt der Einsatz von Musik im Unterricht positiv und motivierend. Musik, realisiert in Klang, Stimme, Melodie, Rhythmus, Tanz usw., spricht verschiedene Sinne an und kann auf vielfältige Weise die Emotionalität der Aktiven oder Zuhörenden stimulieren.“ (Wolfrum 2010: 51)

„Bei der Arbeit mit Liedern (aller Gattungen, Rock-, Popsongs, Hip-Hop, elektronische Musik etc.) werden alle 4 Fertigkeiten geschult, Lesen, Schreiben, Sprechen insbesondere aber das Hörverstehen, was oft am wenigsten gut beherrscht wird.“<sup>22</sup>

Kommen wir nun zur grafischen Darstellung.

**Diagramm 6. Musik im AB und LB**



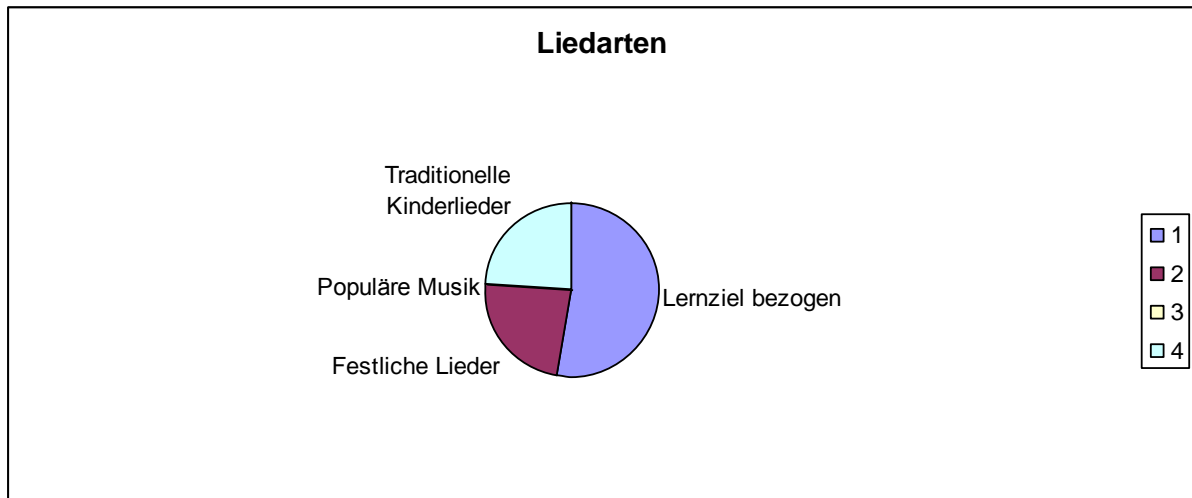
Dieser Graph zeigt, dass es auch bei dem zweiten Element offensichtlich ist, dass der Einsatz von Musik im Unterricht mit der Steigerung der Lernstufe stark zurückgegangen ist. In dem ersten Lernjahr war dieses Element mit insgesamt 13 Liedern gut vertreten, doch schon beim zweiten Lernjahr wurde die Anzahl von diesem Element fast um das Doppelte reduziert und beinhaltete 7 Lieder, was im Großen und Ganzen noch eine relativ akzeptable Repräsentanz dieses Elementes darstellt. Im dritten Lernjahr wurde diese Anzahl mit nur 2 Liedern noch einmal um mehr als das Doppelte reduziert und stellt somit eine sehr schwache, fast marginale Repräsentanz dar.

<sup>22</sup> Detaillierter nachsehen unter <http://www.goethe.de/ins/fr/lp/lhr/sek/mat/mus/de3902413.htm>

Dieser Trend des starken Rückgangs setzt sich auch, wie erwartet, in den letzten zwei Lernjahren fort. Im vierten und fünften Lernjahr ist kein einziges Element, das mit Musik verbunden ist, vorzufinden.

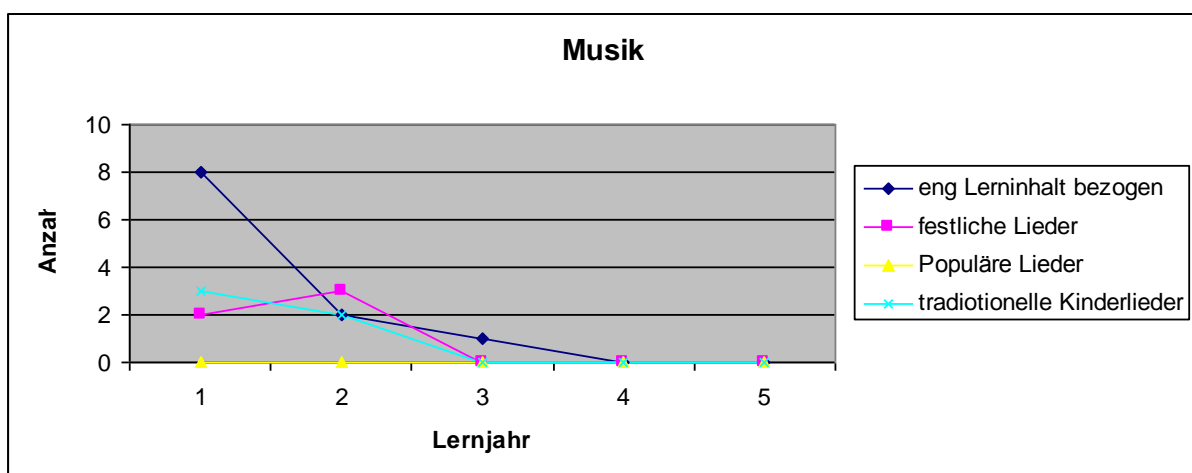
In der nächsten grafischen Darstellung wird der qualitative Aspekt der Musik untersucht.

**Diagramm 7. Liedarten**



Was die Liedarten betrifft, diese habe ich in 4 Kategorien eingeteilt. Von insgesamt 22 Liedern gab es vorwiegend Lieder, die sehr eng Lernziel bezogen waren (11 Lieder), danach folgen festliche und traditionelle Lieder, wobei festliche Lieder sechs Mal vorkommen und traditionelle Lieder fünf Mal. Populäre Musik im Sinne von aktuellen Liedern, die die Schüler auch privat gerne hören, kam leider gar nicht vor. Doch gerade mit diesen Liedern kann man die Aufmerksamkeit der Schüler gut fesseln und sie stark motivieren, da solche Lieder für die Schüler einen subjektiven und emotionalen Charakter haben.

**Diagramm 8. Verlauf der Liedarten**



Dieser Graph zeigt, wie sich der Anteil jeder einzelnen Liedart mit der Lernstufe verändert hat. Ab dem ersten Lernjahr sind alle Liedarten stark zurückgegangen, mit Ausnahme von

festlichen Liedern, die von dem ersten auf das zweite Jahr leicht angestiegen sind und danach wieder abgefallen sind.

#### **4.2.4. Analyse der Bilder**

„Bilder fesseln, bannen unseren Blick, lösen intensive Emotionen und umfassende Gedanken aus, führen zu Ideen, Diskussionen und letztendlich zu neuen Bildern.

Das Fesselnde und Inspirierende von visuellen Anreizen kann auch für den FS-Unterricht fruchtbar gemacht werden, wobei es dann um kreative Wege, von der Bildlichkeit zur Schriftlichkeit oder zur Verbalisierung geht.“ (Wolfrum, 2010: 48)

Bilder im FSU haben mehrere Funktionen. „Und zwar können sie eine semantisierende Bildfunktion haben, zur Verbalisierung stimulierende Bildfunktion, mnemonische<sup>23</sup> Bildfunktion, landeskundlich-interkulturelle Funktion und Bildfunktion im Grammatikunterricht haben.“ (Bausch, Christ, Krumm, 2007: 418)

Optische Medien haben eine Darbietungsfunktion, durch die sie „direkt fremdsprachliche Authentizität und Realität ins Klassenzimmer transportieren. Außerdem besitzen sie noch eine Steuerungsfunktion, deren Aufgabe es ist, in sprach- und mitteilungsbezogenen Unterrichtsphasen Schüleräußerungen zu stimulieren.“ (Storch, 1999: 276)

Visuelle Medien können darüber hinaus motivierend wirken, „da sie die Aufmerksamkeit der Lernenden auf sich ziehen, das Unterrichtsgeschehen veranschaulichen und für Abwechslung sorgen.“ (ibid)

Visuelle Medien, wie z. B. Plakate, Fotos oder Zeichnungen, verkörpern einen wichtigen Äußerungsanlass im Unterricht. „Sie bringen Ausschnitt aus der fremdsprachlichen Realität ins Klassenzimmer, der zu Beschreibung, Kommentar, Vergleich oder auch Hypothesenbildung anregt.“ (ibid.)

Dabei muss man aber die Tatsache beachten, dass reine Bildbeschreibung für die Lernenden eher wenig motivierend ist, da es kaum Raum für den Einsatz von Fantasie zulässt.

„Bilder, die nicht über sich selbst hinausweisen, sind als Sprechanlass meist unergiebig.“ (ibid.)

Für didaktisch nützlich gelten Bilder, die bestimmte Offenheiten enthalten und bei denen die Lernenden eine „Teilwirklichkeit vervollständigen“ können.

„Es werden vier grundlegende Offenheiten unterschieden:

1. Räumliche: Was befindet sich außerhalb des Bildes?

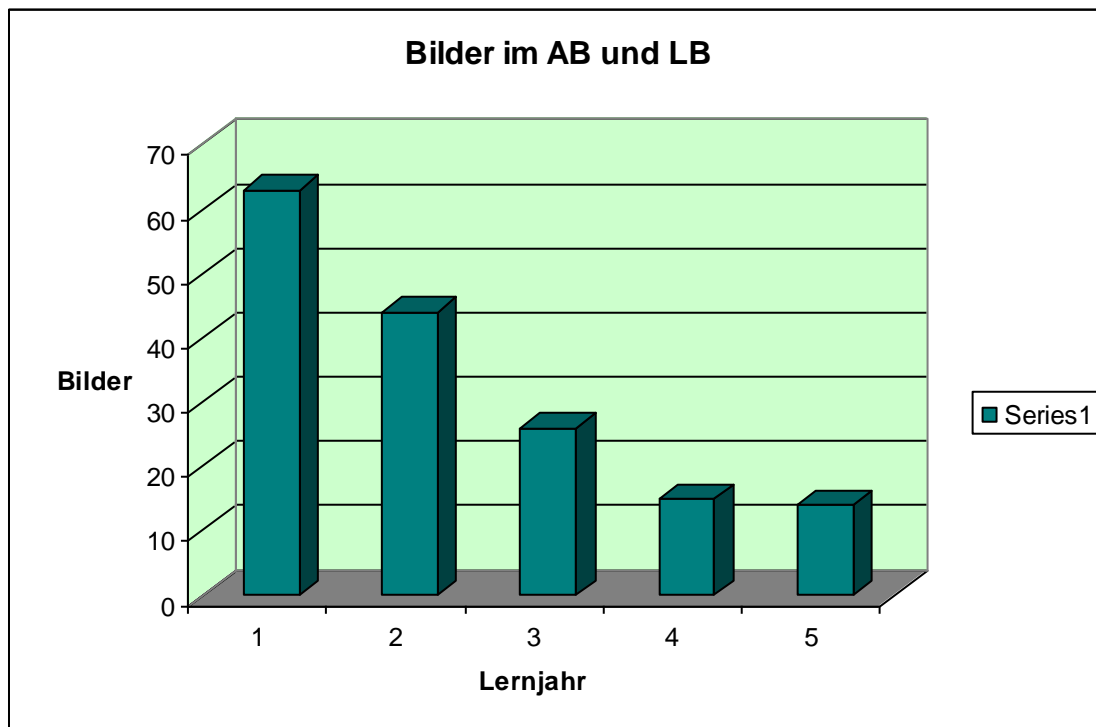
---

<sup>23</sup> gedächtnisstützende

2. Zeitliche: Was ist zuvor passiert, was passiert danach?
3. Soziale: Welche soziale Beziehung besteht zwischen den dargestellten Personen?
4. Kommunikative: Worüber unterhalten sich die Personen?“ (ibid: 278)

Die folgende grafische Darstellung zeigt, wie sich der Einsatz von visuellen Elementen in den jeweiligen Lernstufen verhalten hat.

**Diagramm 9. Bilder im AB und LB**

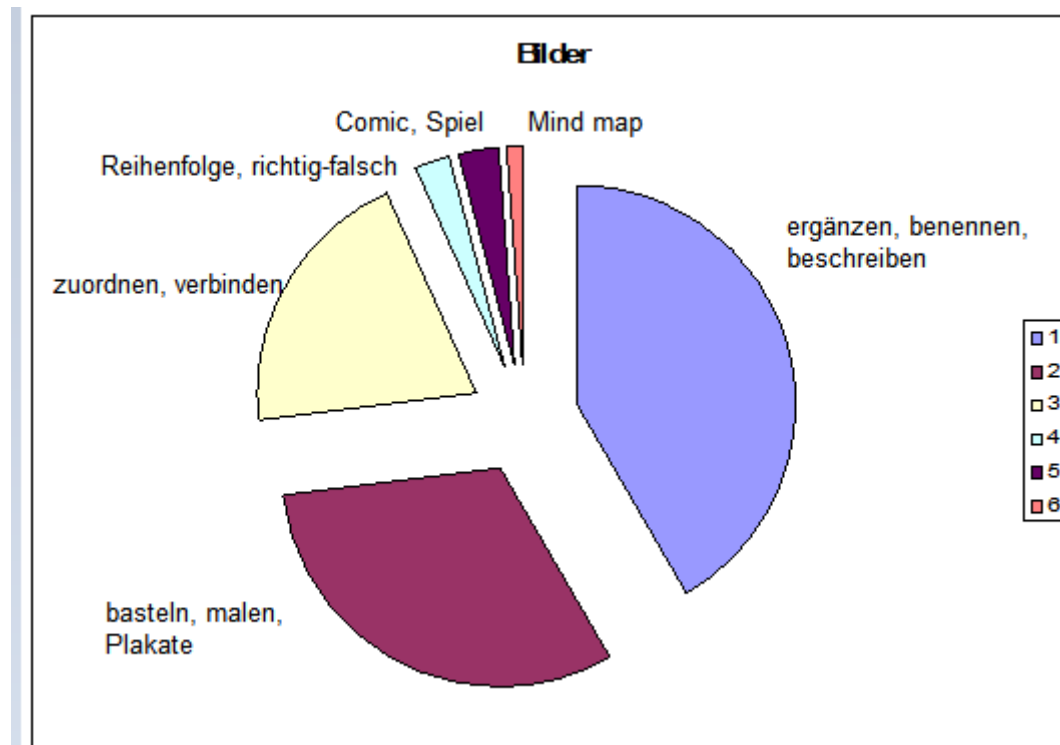


Dieser Graph stellt die Repräsentanz der Nutzung von visuellen Medien in der untersuchten Lehrwerkserie dar. Wenn man ihn mit den obigen zwei Graphen vergleicht, könnte man auf den ersten Blick meinen, dass dieses Element mit Zunahme der Lernjahre nicht so stark zurückgegangen ist, da die Repräsentanz der Bilder, im Unterschied zu den Spielen und der Musik, gradueller zurückgegangen ist. Doch isoliert betrachtet besteht auch bei diesem Element eine große Diskrepanz im Vorhandensein dieses Elementes zwischen dem ersten und dem letzten Lernjahr. Im ersten Lernjahr gab es insgesamt 64 Übungen mit Bildern als Stimuli und diese Anzahl ist in regelmäßigen Intervallen um die 30% Prozent abgefallen, sodass die Anzahl der Übungen im letzten Lernjahr auf 14 gekommen ist, was eine sehr geringe Anzahl ist, wenn man dabei die Wichtigkeit der visuellen Medien im FSU berücksichtigt.

Was die vier Offenheiten betrifft, diese wurden in keiner Übung konkret angesprochen und als Aufgabe gestellt, doch es kommen Bilder vor, als Begleitung von Texten und Leseaufgaben, die solch eine Aufgabenstellung zulassen.

Was diesen Anteil der Bilder betrifft, er wurde in dieser Arbeit nicht weiter untersucht, da der Schwerpunkt auf der Analyse der Übungen liegt. Was den Typ von Übungen mit Bildern betrifft, dieser lässt sich in 6 Kategorien teilen, die im folgenden Graphen dargestellt sind.

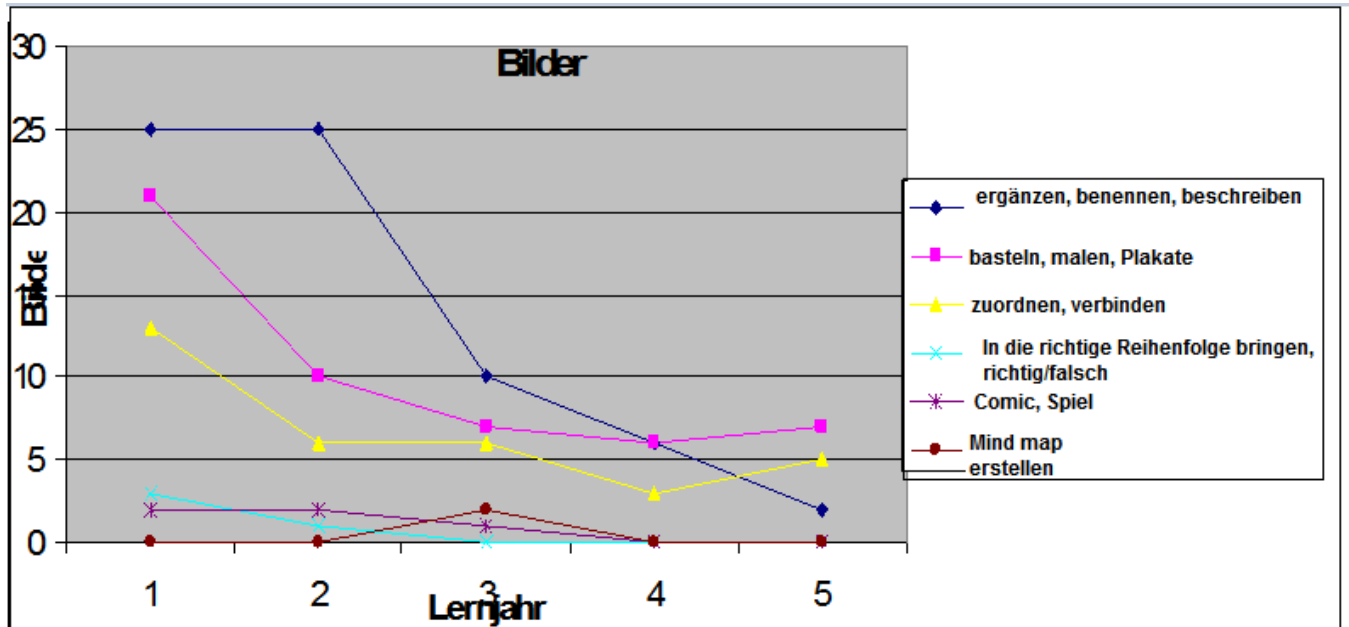
**Diagramm 10. Typ der Übungen, die Bilder als Stimulus benutzen**



Am meisten vertreten waren Übungen, bei denen man ein Wort im Satz anhand eines Bildes ergänzen, benennen oder beschreiben musste. Dann folgen Aufgaben, bei denen die Schüler etwas selber anfertigen sollten, in Form von Malereien, Plakaten usw. Zuordnungs- und Verbindungsübungen, bei denen man einen Begriff mit dem jeweils entsprechenden Bild verbinden musste, kamen auch relativ oft vor. Diese drei Kategorien waren gut vertreten, im Unterschied zu den letzten drei Kategorien, die eher selten vorkamen. Dazu zählen Übungen, bei denen man die Bilder in eine bestimmte Reihenfolge bringen oder Aussagen zu Bildern als richtig oder falsch bewerten sollte. Darüber hinaus gab es noch Übungen, bei denen Bilder in Form von Comics oder Spielen benutzt wurden und schließlich Mindmaps, die nur zweimal im Lehrwerk auftauchten.

Im nächsten Graphen wird untersucht, wie sich die jeweilige Kategorie mit Zunahme der Lernstufe verhalten hat.

**Diagramm 11. Verlauf der Übungen mit Bildern als Stimuli**



Dieser Graph zeigt, wie sich der Anteil jeder einzelnen Kategorie mit der Lernstufe verändert hat. Wie man sehen kann, sind alle Kategorien schon nach dem ersten Lernjahr stark zurückgegangen, mit Ausnahme der ersten Kategorie (ergänzen, benennen, beschreiben), deren Anteil an Übungen bis zum zweiten Lernjahr unverändert blieb. Doch insgesamt betrachtet ist diese Kategorie am drastischsten zurückgegangen. Die Kategorie, die bis zum letzten Lernjahr am meisten vertreten war, und die sich während der Jahre am stabilsten verhalten hat, ist die Kategorie, die aus Mal- und Bastelübungen (inklusive Plakate) besteht. Diese Kategorie wird dicht gefolgt von den Zuordnungs- und Verbindungsübungen. Die letzten drei Kategorien sind ab dem dritten Lernjahr einfach aus der Lehrwerkserie verschwunden. Grund dafür bleibt ohne weitere Untersuchungen unklar.

#### **4.2.5. Analyse des kreativen Schreibens**

„Kreatives Schreiben ist poetologisches Fragen und schreibendes Antworten unter Anleitung und Regie eines Lehrers.“ (Ortheil, 2006, gefunden in Wolfrum, 2010: 29) Es ist also eine Bezeichnung für Schreibansätze, die davon ausgehen, dass Schreiben ein kreativ-sprachlicher Prozess ist, zu dem jeder Mensch methodisch angeleitet werden kann. Der Schwerpunkt beim kreativen Schreiben liegt auf dem Prozess des Schreibens und wird „durch assoziative,



gestaltende und überarbeitende Methoden trainiert. Eine einheitliche Beschreibung dessen, was kreatives Schreiben umfasst, lässt sich jedoch kaum geben, weil die Ansätze sich in Grundlagen, Methoden und Zielen zum Teil sehr stark unterscheiden.“<sup>24</sup>

Der Begriff kann zwar nicht genau definiert werden, doch eine Klassifikation der Techniken gibt es schon. „Einige Techniken des kreativen Schreibens wären z. B. Das assoziative Verfahren, Schreiben mit Wortvorgabe, mit visuellen Vorgaben, mit Musik, kooperatives Schreiben, situatives Schreiben, Schreibspiele.“ (Wolfrum, 2010: 39)

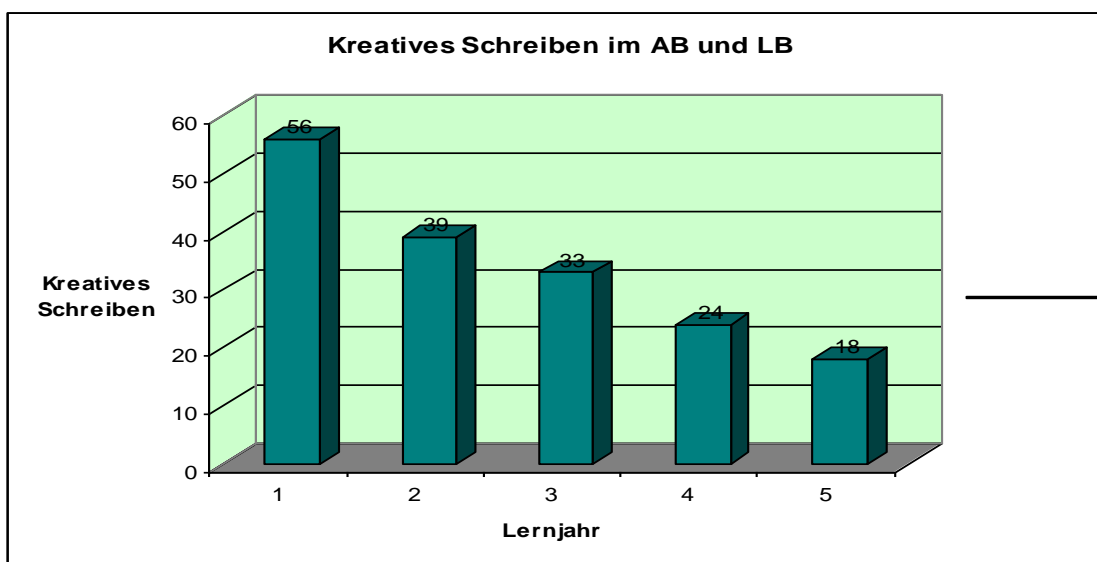
„Kreatives Schreiben ist gekennzeichnet durch eine auffallend angstfreie Atmosphäre, was zu einer guten Bedingung führt, die sprachlichen Möglichkeiten der Schüler auf spielerische Art und Weise zu erproben.“ (ibid: 37)

Durch den spielerischen Umgang mit Sprache können Schreibängste abgebaut und die Lust am Schreiben wiederentdeckt werden.

Außerdem „weckt man damit bei den Schülern Begeisterung, man lässt ihnen den Assoziationsfluss zu und bietet ihnen zugleich auch neue Formen der Selbsterkenntnis (Selbstreflektion durch Schreiben)“ (ibid.)

Wichtig beim Kreativen Schreiben ist, dass es immer eine, oder wenn nötig auch mehrere Überarbeitungsphasen gibt, bevor die fertiggestellten Texte benotet werden, weil es ansonsten keine angstfreie Atmosphäre für die Schüler bedeuten würde und sie somit ihrer Kreativität keinen freien Lauf geben könnten.

**Diagramm 12. Kreatives Schreiben im AB und LB**



Dieser Graph stellt die Repräsentanz des Kreativen Schreibens in der Lehrwerkserie dar. Zu dem Begriff „Kreatives Schreiben“ zählen hier alle Verfahren des Kreativen Schreibens, die

<sup>24</sup> Detaillierter nachlesen unter [http://de.wikipedia.org/wiki/Kreatives\\_Schreiben](http://de.wikipedia.org/wiki/Kreatives_Schreiben)

in der Lehrwerkserie vorzufinden waren, und zwar: Wortschlangen, Kreuzworträtsel, Wortsalate, Ansichtskarten, Gedichte, E-Mails, Fehlerkorrekturen, Briefe beantworten, Ansichtskarten schreiben, Geschichte weitererzählen, Text umschreiben, Gedicht schreiben, Text zum Bild schreiben und Berichte schreiben. Wie man sehen kann, ist auch bei diesem untersuchten Element das Gleiche geschehen, wie bei allen anderen Elementen, die ich analysiert habe: Die Repräsentanz des Kreativen Schreibens ist mit der Steigerung der Lernstufe abgefallen, und zwar um mehr als das Doppelte. Der Rückgang des Vorhandenseins ist bei diesem Element am graduellsten verlaufen und scheint nicht so drastisch zu sein, doch das Endergebnis weist auf eine bedeutsame Reduktion des Vorhandenseins hin, welche eine große Diskrepanz in dem Vorhandensein des Elementes zwischen dem ersten und letzten Lernjahr darstellt.

Was die Einteilung des Kreativen Schreibens in Kategorien betrifft, diese habe ich nach zwei Kriterien eingeteilt, und zwar nach dem Kriterium, ob die Aufgabe von den Schülern verlangt, nur einzelne Wörter zu schreiben, wie z. B. Kreuzworträtsel, Wortschlangen, Wortsalate, Fehlerkorrekturen, oder ob die Aufgabe die Schüler dazu auffordert, einen Text selber zu verfassen, z. B. einen Brief beantworten, Ansichtskarten schreiben, eine Geschichte weitererzählen, einen Text umschreiben, ein Gedicht schreiben usw. Diese zwei Kategorien werden im nächsten Graphen etwas genauer untersucht.

**Diagramm 13. Kreatives Schreiben – Anteil der selbstständigen Textverfassung**



Von insgesamt 170 Übungen mit Kreativem Schreiben gab es nur 21 Übungen, die die Schüler zu einer selbstständigen Textverfassung aufforderten. Der Anteil der selbstständigen Textverfassung liegt also bei 11%, und die restlichen 89% bestehen aus Übungen, bei denen die Schüler je ein Wort schreiben, erkennen oder korrigieren müssen.

Der Grund für den sehr geringen Anteil der Aufgaben mit selbstständiger Textverfassung liegt wahrscheinlich darin, dass die Schüler in den ersten Lernjahren noch zu keiner selbstständigen Textverfassung imstande sind und dass es für sie eine zu große Herausforderung wäre. (vgl. Wicke 1995: 84) Ob dieses tatsächlich als Grund betrachtet werden kann, werde ich versuchen, mit dem nächsten Graphen zu analysieren.

**Diagramm 14. Kreatives Schreiben – selbstständige Textverfassung**

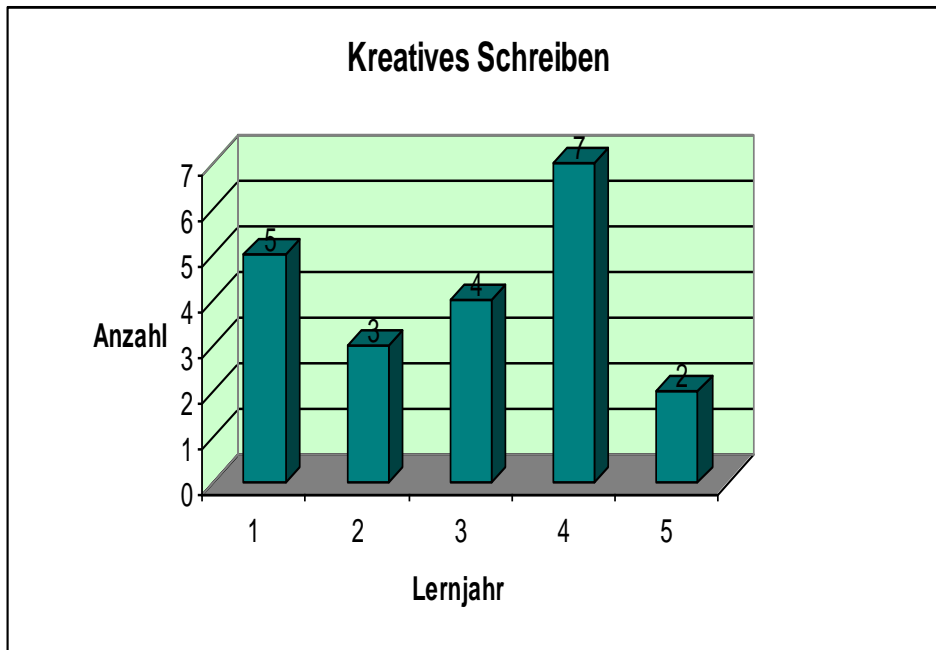


Tabelle Kr.2

Dieser Graph beinhaltet ausschließlich Aufgaben, die eine selbstständige Textverfassung von den Schülern erfordert (Briefe beantworten, Ansichtskarten schreiben, Geschichte weitererzählen, Text umschreiben, Gedicht schreiben, Text zum Bild schreiben, Bericht schreiben). Die Ergebnisse dieses Graphen sind etwas verblüffend und widerlegen meine Vermutung, dass die Repräsentanz der Übungen mit selbstständiger Textverfassung von der Lernstufe abhängt, da das erste Lernjahr ein größeres Vorhandensein solcher Übungen hatte als das zweite, dritte und letzte Lernjahr. Sehr interessant ist auch die Tatsache, dass das vierte Lernjahr die meisten Übungen solcher Art aufweist und man dementsprechend daraus schließen würde, dass ab dem vierten Lernjahr die Repräsentanz solcher Übungen steigen würde, doch das ist nicht geschehen. Stattdessen ging nach dem vierten Lernjahr die Repräsentanz so stark zurück, dass es die kleinste Repräsentanz aufwies, was an dieser Stelle als völlig unlogisch erscheint, da die Schüler jetzt eigentlich in der Lage sein sollten, kurze Texte alleine zu verfassen und da dies auch gefördert werden müsste.

### 4.3. Fazit

Wie bereits im Vorwort erwähnt, war das Ziel dieser Arbeit, herauszufinden, ob und in welchem Maße die Übungen in den Lehrwerken die Lehrer darin unterstützen, den Lernstoff an die Schüler kreativ zu vermitteln und ihn kreativ zu bearbeiten.

Der Schwerpunkt meines Interesses lag auf dem qualitativen und quantitativen Aspekt kreativer Übungen in der untersuchten Lehrwerkserie.

Bevor ich mit der Analyse begonnen habe, habe ich vier Hypothesen dazu gebildet.

Drei von insgesamt vier Hypothesen wurden bestätigt.

1. Der Anteil der untersuchten kreativen Elemente fiel mit der Steigerung der Lernstufe eindeutig ab.  
Kreatives Schreiben fiel nämlich von insgesamt 56 Übungen im ersten Lernjahr auf 18 Übungen im letzten Lernjahr.  
Im ersten Lernjahr gab es insgesamt 64 Übungen, die Bilder als Stimuli benutzten und im letzten Lernjahr nur 14.  
Lieder waren in der Lehrwerkserie im ersten Lernjahr in 13 Übungen vertreten und in den letzten zwei Jahren erschienen sie in keiner Übung.  
Spiele erschienen im ersten Lernjahr 14 mal, und im letzten Lernjahr nur einmal.
2. Spiele waren mit insgesamt 20 Übungen tatsächlich das unterrepräsentierteste kreative Element und wiesen den größten Unterschied in der Repräsentanz zwischen den ersten und letzten Lernstufen auf.
3. Das meistvertretene Element war tatsächlich kreatives Schreiben, mit insgesamt 170 Übungen.

Meine vierte Hypothese wurde jedoch widerlegt.

4. Kreatives Schreiben, im Sinne von selbstständiger Erstellung von Texten, war nicht vorwiegend in den letzten Lernstufen vorhanden, wie angenommen. Übungen mit selbstständiger Texterstellung kamen verblüffenderweise häufiger in den ersten Lernstufen vor.

Bevor ich aber zu einem Schluss komme, muss an dieser Stelle gesagt werden, dass zu der Zeit, in der diese Arbeit geschrieben und dementsprechend die Lehrwerkserie untersucht wurde, die Lehrerhandbücher zur Lehrwerkserie noch nicht fertiggestellt wurden. Somit besteht also die Möglichkeit, dass es in den Lehrerhandbüchern weitere Vorschläge zum kreativen Umgang mit dem Lernstoff beziehungsweise zur kreativen Durchführung der

Übungen gibt, wie es zum Beispiel der Fall im Lehrwerk „Hurra, Deutsch“<sup>25</sup> ist. Im Lehrbuch des ersten Lernjahres dieser Serie gibt es vorwiegend nur Bilder, mit keiner konkreten Aufgabenstellung, doch im Lehrerhandbuch wird bis ins Detail erklärt, wie der ganze Stoff im Unterricht umzusetzen ist.

Außerdem muss auch betont werden, dass in dieser neuen Ausgabe der Lehrwerkserie eindeutig mehr kreative Übungen vorliegen als in der Serie zuvor, was bedeutet, dass die Wichtigkeit der Kreativität im DaF-Unterricht erkannt wurde.

Lobenswert ist auch die Tatsache, dass der Verlag ŠK speziell für diese Lehrwerkserie eine Webseite eingerichtet hat, als Plattform für Kommentare und kreative Beiträge. Dieses unterstützt die Lehrwerkserie in seinem Vorhaben, ein Medium zu sein, welches offen für neue Ideen ist und welches die Kreativität und die Zusammenarbeit der Lehrer fördert.

Man kann also feststellen, dass Kreativität als wichtiger Teil des DaF-Unterrichts betrachtet wird, dennoch kam es aber in der Lehrwerkserie selbst zum Rückgang kreativer Elemente.

Daraus kann man schließen, dass Kreativität in den Lehrwerken hauptsächlich in den ersten Lernstufen gepflegt und in den letzteren Lernstufen vernachlässigt wird, obwohl der Anteil der kreativen Elemente eigentlich durch alle Lernstufen konstant bleiben sollte.

Im letzten Teil meiner Arbeit habe ich einige Vorschläge für kreative Übungen zusammengestellt, die als mögliche Ergänzung für diejenigen Elemente in der Lehrwerkserie gedacht sind, bei denen es am meisten gemangelt hat, bzw. bei denen es zum größten Rückgang in der Repräsentanz kam. Einige Vorschläge<sup>26</sup> stammen aus der Literatur, die für diese Arbeit benutzt wurde<sup>27</sup> und einige Vorschläge stammen von mir.

---

<sup>25</sup> Verlag ŠK, Tomljenović-Biškuć, Salopek

<sup>26</sup> Es werden nur solche Vorschläge genannt, die im Lehrwerk nicht vorhanden waren.

<sup>27</sup> Einige von diesen Vorschlägen habe ich etwas umgeändert oder erweitert.

## **5. Vorschläge zur Ergänzung der Lehrwerkserie**

### **5.1. Musik im Unterricht**

**Lernziel:** Wortschatz, Wiederholung von bereits eingeübten grammatischen Strukturen

**Fertigkeiten:** Schreiben, Hören

Wie bereits erwähnt, gab es in dem untersuchten Lehrwerk nur Lieder und Liedtexte und keine konkreten Übungsvorschläge, dennoch besteht aber die Möglichkeit, dass es im Lehrerhandbuch Vorschläge für den Umgang mit den Liedern gibt. Aus diesem Grund werde ich nur einige Übungsvorschläge dazu machen.

#### **5.1.1. Vorschlag A**

Bevor die Lehrperson den Schülern ein Lied vorspielt, sagt sie ihnen, was das Thema oder die Überschrift des Liedes ist. Die Schüler sollen jetzt, bevor sie das Lied hören, versuchen, einige (z. B. 10) Stichwörter, die sie mit diesem Thema verbinden, aufzuschreiben. Danach spielt die Lehrperson das Lied vor, und die Schüler müssen jetzt gut zuhören und wenn sie ein Wort hören, dass sie unter ihren Stichwörtern aufgeschrieben haben, sollen sie es durchstreichen. Im Voraus sollte aber festgelegt werden, ob die Stichwörter Adjektive, Nomen oder Verben sein sollen. Der Schüler, der die meisten Stichwörter durchstreichen konnte, hat gewonnen.

#### **5.1.2. Vorschlag B**

Bei einem komplexeren Lied kann man auch den Liedtext zeilenweise in Streifen schneiden und die Schüler dazu auffordern, die Zeilen während des Hörens in die richtige Reihenfolge zu bringen. (vgl. Ur, Wright, 1995: 10)

#### **5.1.3. Vorschlag C**

Die Lehrperson kann auch einen Liedtext mit Lücken an die Schüler verteilen. Diese Lücken können Wörter eines bestimmten Wortfeldes oder einer bestimmten grammatischen Struktur sein, die sie gerade im Unterricht bearbeiten oder einüben wollen. Das Lied wird dann mehrmals vorgespielt und zum Schluss überprüft, inwieweit die Schüler es geschafft haben, die fehlenden Textstellen zu ergänzen. (vgl. Ur, Wright, 1995: 10)

## **5.2. Kreatives Schreiben**

**Lernziel:** Kreatives Schreiben

**Fertigkeiten:** Lesen, Schreiben

Wie bereits durch die Analyse festgestellt wurde, war der Anteil von Übungen, die eine selbstständige Textverfassung von den Schülern erfordern, gering. Aus diesem Grund werde ich nur Vorschläge zu den Aspekten des kreativen Schreibens machen, mit denen man die Schüler dazu anregen könnte, einen Text selbstständig zu verfassen.

### **5.2.1. Geschichte fortsetzen**

Jeder Schüler soll ein leeres Blatt Papier nehmen und auf das Blatt einen Satz schreiben.

Dieser Satz kann eine Feststellung, eine Frage oder Meinungsäußerung sein.

Danach geben die Schüler das Blatt an den nächsten Schüler weiter, der dann einen Kommentar, Antwort oder eine Frage zu dem Satz des vorherigen Schülers schreibt. Die Blätter werden durch das Klassenzimmer in ein paar Runden gereicht, wobei die Blätter nach jedem neuen Eintrag gefaltet werden können, aber nicht gefaltet werden müssen. Zum Schluss lesen einige Schüler das Blatt, das sie im Moment in der Hand haben, vom Anfang bis zum Ende vor. Dieses könnte mit ziemlich amüsanten Texten resultieren. (vgl. Ur, Wright, 1995: 43)

### **5.2.2. Was bin ich? Gegenstände ertasten**

Die Lehrperson sammelt von den Schülern verschiedene Gegenstände in einen Sack ein, wobei sich die Schüler nicht gegenseitig zeigen dürfen, welchen Gegenstand sie in den Sack werfen. Nachdem alle Gegenstände eingesammelt wurden, ruft die Lehrperson die Schüler der Reihe nach auf, um sich einen Gegenstand aus dem Sack zu nehmen, wobei sie die Gegenstände nicht sehen sondern nur ertasten dürfen.

Die Schüler ziehen sich einen Gegenstand aus dem Sack heraus, gehen auf ihren Platz zurück und schreiben im Anschluss einen kurzen Aufsatz zum Gegenstand: wem gehört er, woher hat die Person diesen Gegenstand? Wie lange ist der Gegenstand im Besitztum dieser Person? Welchen sentimental Wert hat er für diese Person? Welche Geschichte steckt dahinter? (vgl. Ur, Wright, 1995: 89)

### **5.2.3. Perspektivenwechsel**

Der Einsatz von Märchen im Unterricht ist auch ratsam, da z. B. Die Märchen der Brüder Grimm weltweit bekannt sind, und das dann den Schülern einen bekannten Stoff in einer anderen Fremdsprache bieten lässt, wodurch sie dann die Gelegenheit dazu haben, viele Vokabeln / Ausdrücke selbstständig zu entschlüsseln. Für den Einsatz von Märchen im FSU spricht also vieles, doch noch attraktiver kann die Sache gestaltet werden, indem man die bekanntesten Märchen verfremdet oder umstrukturiert. Die Lehrperson kann z. B. die Schüler dazu auffordern, das Märchen „Rotkäppchen“ aus der Perspektive des Wolfes, der zu Unrecht verdächtigt wird, die Großmutter gefressen zu haben, zu schreiben. Somit können die Schüler ihrer Kreativität freien Lauf geben und neue kleine literarische Kunstwerke erstellen. (vgl. Wicke, 2000: 46)

### **5.2.4. Wenn Gegenstände sprechen könnten**

Die Methode des Perspektivenwechsels ist nicht nur auf den Einsatz von Märchen beschränkt. Dieses lässt sich auch gut bei anderen Sachen anwenden, wie z. B. bei den persönlichen Gegenständen der Schüler oder einer bekannten Person. Zum Beispiel könnte die Aufgabe für die Schüler wie folgt lauten:

„Versetze dich in einen Gegenstand, der dich täglich begleitet (Handy, Bleistift, Brille ...). Beschreibe einen Tagesverlauf aus der Perspektive dieses Gegenstandes.“

Oder sie könnten über einen Tag aus der Perspektive von den Schuhen oder einem anderen Gegenstand einer bekannten Person schreiben. z B. Ein Tag im Leben der Schuhe von Heidi Klum, Oliver Khan, Oprah usw. (vgl. Wolfrum, 2000: 82)

## **5.3. Bilder und Spiele**

Im folgenden Kapitel werden Vorschläge zu den Kategorien Bilder und Spiele in der Lehrwerkserie gemacht. Diese Kategorien habe ich beschlossen, in einem Kapitel unterzubringen, da viele von den Vorschlägen Bilder enthalten und zugleich auch spielerisch durchgeführt werden können. In der gesamten Lehrwerkserie gab es keine Übungen, die die vier Offenheiten enthalten (siehe Kapitel 3) und demzufolge werde ich einige Vorschläge dazu anführen. Was die Spiele betrifft, diese waren am wenigsten in der ganzen Lehrwerkserie vertreten und dementsprechend werde ich dazu auch die meisten Vorschläge geben.



### 5.3.1. Was kann man zu dem Bild sagen?

**Lernziel:** Wortschatz, Satzbau, Fragesätze, Perfekt/Präteritum, Futur, Präsens...

**Fertigkeiten:** Lesen, Schreiben, Sprechen

Bild 1. Ted



Bild 2. Mann und Affe



### 5.3.2. Vorschlag A

Die Lehrperson bringt ein interessantes Bild aus der Zeitung, aus dem Lehrbuch oder aus einer anderen Quelle in den Unterricht mit. Die Schüler betrachten das Bild und in Partner- oder Gruppenarbeit versuchen sie, so viele Sätze wie möglich zu dem Bild zu schreiben. Und zwar sollen die Sätze also nur auf die Beschreibung des Bildes beschränkt sein, es dürfen dabei keine Sätze vorkommen, die dem Bild nicht zu entnehmen sind. (vgl. Ur, Wright, 1995: 62)

### **5.3.3. Vorschlag B**

Diese Aufgabe kann auch mündlich durchgeführt werden. Die Lehrperson ruft der Reihe nach jeden Schüler auf, um ein Statement zum Bild zu geben. Der Schüler, dem kein weiterer Satz mehr einfällt, scheidet aus dem Spiel aus. Mit diesem Verfahren wird das Spiel weitergespielt, bis am Ende nur ein Schüler übrig bleibt. Dieser Schüler kann dann mit einer guten Note belohnt werden, an diesem Tag keine Hausaufgabe bekommen, oder somit einen Minuspunkt aus der Hausaufgabenliste wegstreichen lassen.

### **5.3.4. Vorschlag C**

Die Lehrperson fordert die Schüler dazu auf, sich Fragen zum Bild zu überlegen, die sich nicht aufgrund des Bildes beantworten lassen. Hierzu können die vier Offenheiten benutzt werden:

1. was befindet sich außerhalb des Bildes?
2. was ist zuvor passiert, was passiert danach?

Wenn die Lehrperson die Vergangenheitsformen mit den Schülern üben will, kann sie den Schülern die Frage stellen: was geschah, bevor dieses Bild zustande kam? Beziehungsweise: welche Geschichte steht hinter diesem Bild, was geschah eine halbe Stunde zuvor?

Falls die Zukunftsform eingeübt werden möchte, kann die Lehrperson die Frage stellen: Was passiert danach?

Wie sieht die Situation 5 Minuten später aus?

3. Welche soziale Beziehung besteht zwischen den dargestellten Personen?
4. Worüber unterhalten sich die Personen?

Die interessantesten Fragen werden an der Tafel festgehalten und die Schüler werden dazu ermuntert, möglichst fantasievolle Antworten darauf zu geben. (vgl. Ur, Wright, 1995: 62)

### **5.3.5. Vorschlag D**

Ein Schüler sagt einen Satz zum Bild. Der nächste Schüler wiederholt diesen Satz und fügt einen weiteren Satz hinzu. Jeder Schüler wiederholt alle vorausgegangenen Sätze und fügt neue Sätze hinzu, bis die Kette zu lang wird. Dieses kann ebenfalls mit Ausscheidungen der Schüler, die es nicht schaffen, die Sätze zu wiederholen, durchgeführt werden. (vgl. Ur, Wright, 1995:62)

### 5.3.6. Der Preis ist heiß

**Lernziel:** Zahlen – Preis, Datum, Jahr, Jahrhundert ausdrücken

**Fertigkeiten:** Hören, Sprechen

Bild 3. Schuh



Bild 4. Lokomotive

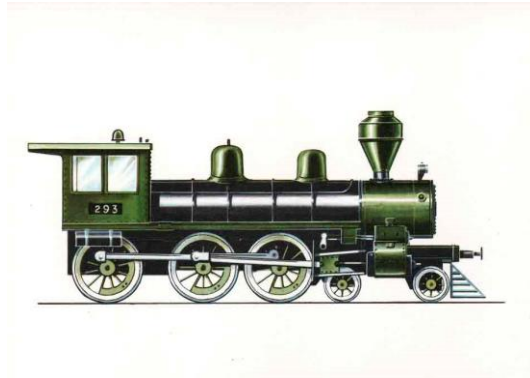


Bild 5. Michael Schumacher



Die Lehrperson bringt einige Gegenstände (Bild 3) mit und klebt einen Preiszettel an den Gegenstand, aber so, dass die Schüler den Preis nicht sehen können. Die Schüler arbeiten entweder in Einzel- Gruppen- oder Partnerarbeit. Die Aufgabe der Schüler ist es, die Preise der Gegenstände zu erraten. Einen Punkt bekommt die Gruppe / das Paar / der Schüler, der mit dem Preis am nächsten dran war. Gewonnen hat der Schüler mit den meisten Punkten. Wenn es für die Lehrperson zu umständlich ist, echte Gegenstände mitzubringen, kann sie auch mit Bildkarten arbeiten. Diese kann sie an die Tafel kleben, unter jedes Bild den Preis schreiben und mit einem Blatt Papier (+ Magneten) verdecken.

Dieser Vorgang kann auch bei anderen Zahlenkategorien angewandt werden – z. B. Datum einüben, indem man Bilder von bekannten Personen (Bild 5) mitbringt und die Schüler erraten müssen, wann sie geboren sind. Oder man kann auch Bilder von verschiedenen

Erfindungen an die Tafel kleben (Bild 4), wobei die Schüler erraten müssen, aus welchem Jahr oder Jahrhundert sie stammen usw.

### 5.3.7. Der, die, das

**Sprechintentionen:** Artikel aus dem Bereich Körperteile, Kleidungsstücke, Essen, Möbelstücke usw.

**Fertigkeiten:** Sprechen, Hören

Bild 6. Körperteile mit dem Artikel „das“



Bild 7. Körperteile mit dem Artikel „der“

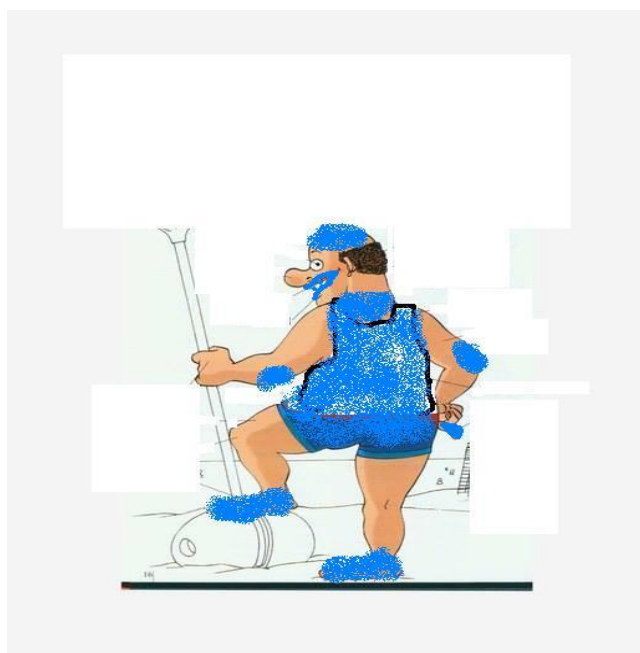


Bild 8. Körperteile mit dem Artikel „die“



Im oberen Beispiel ist ein Vorschlag zur leichteren Memorierung von den Artikeln der Substantive zum Thema „Körperteile“ vorgestellt.<sup>28</sup>

Die Lehrperson verteilt die Bildvorlagen (Bild 6, 7 und 8) an die Schüler und schreibt eine Liste von Körperteilen (ohne Artikel) an die Tafel. Danach fordert sie die Schüler dazu auf, diejenigen Körperteile, die sie für weiblich halten, auf dem Blatt mit dem Mädchen (Bild 8.) rot anzumalen und das gleiche mit blau bei den männlichen (Bild 7.) und mit grün bei den sächlichen (Bild 6.) Wörtern zu machen. Im Anschluss liest die Lehrerin die Artikel jedes Substantivs vor. Für jeden richtigen Artikel notiert sich jeder Schüler einen Punkt. Der Schüler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Zum Schluss notieren sich die Schüler die richtigen Artikel ins Heft und als Hausaufgabe sollen sie die Bilder neu zeichnen und richtig (je nach Artikel) ausmalen.

Diese Übung kann auch auf eine andere Weise gemacht werden. Die Lehrperson kann den Schülern die bereits ausgemalten Bilder an die Tafel kleben und darunter alle Körperteile, die sie mit den Schülern einüben will, ohne Artikel aufschreiben. Die Schüler versuchen dann die richtigen Artikel zu entschlüsseln (hier wird zugleich der Wortschatz der Schüler geprüft). Danach klärt die Lehrperson die Artikel auf, nimmt die Bilder von der Tafel und verteilt die Bilder in nicht ausgemalter Version an die Schüler. Die Schüler müssen jetzt die Bilder so anmalen, dass sie nach Artikel stimmen und den Bildern, die an der Tafel hingen, gleichen.

<sup>28</sup> Die Anregung für diese Idee mit dem Ausmalen der Körperteile je nach Artikel stammt von Akkiz Coskun, DaF Dozentin aus der Türkei. Detaillierter nachlesen unter <http://www.beste-tipps-zum-deutsch-lernen.com/deutsche-Artikel-lernen.html>. Alle weiteren Vorschläge stammen von mir

Das Thema „Körperteile“ dient nur als Beispiel. Diese Art von Genus-Lernen kann auch bei anderen Themenbereichen angewendet werden. Zum Beispiel können so auch die Artikel der Kleidungsstücke eingeübt werden, indem die Schüler die Aufgabe bekommen, die Bilder eines Mannes, einer Frau oder eines Kindes so einzukleiden, dass die Artikel des jeweiligen Kleidungsstückes mit dem Geschlecht der Person, die sie einkleiden, übereinstimmen. Um das etwas interessanter zu gestalten, kann die Lehrperson auch echte Kleidungsstücke mitbringen und daraus ein Spiel machen, indem sie einen Schüler vor die Tafel ruft und ihm die Aufgabe gibt, sich nur mit denjenigen Kleidungsstücken einzukleiden, die einen männlichen Artikel haben. (Die Kleidungsstücke sollten in großer Größe sein, damit die Schüler sie einfach über ihre Klamotten anziehen können). Dieses kann auch als Wettbewerb durchgeführt werden, indem man zwei Schüler vor die Tafel ruft und dann beobachtet, welcher Schüler sich am schnellsten mit dem vorgegebenen Artikel der Kleidungsstücke eingekleidet hat.

Für das Themenbereich „Essen“ könnten die Schüler zum Beispiel für einen Mann ein Gericht vorbereiten, dass nur Zutaten männlichen Geschlechts beinhaltet, oder beim Thema „Wohnen“ könnten sie das Zimmer einer Frau so einrichten, dass es nur Möbelstücke weiblichen Geschlechts beinhaltet usw. Wie gesagt ist der Themenbereich für dieses Verfahren unbegrenzt.

### **5.3.8. Wohnzimmer einrichten**

**Lernziel:** Präpositionen mit Dativ/Akkusativ, Präsens, über Ortsangaben sprechen

**Fertigkeiten:** Sprechen, Hören

Bild 9. Wohnzimmer ohne die verteilten Gegenstände

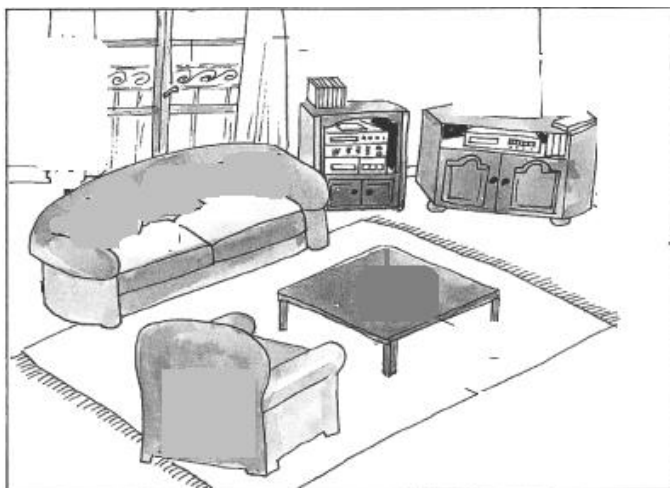
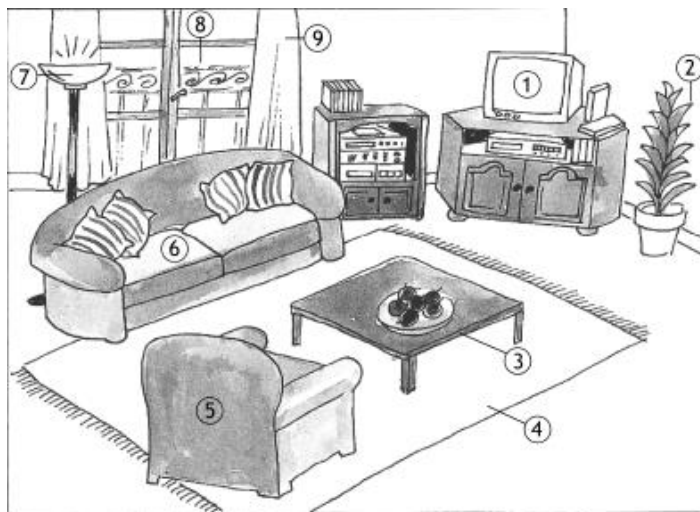


Bild 10. Wohnzimmer mit den verteilten Gegenständen



Die Schüler arbeiten in Partnerarbeit. Zwei Schüler setzen sich nebeneinander und die Schüler stellen ihre Schultaschen zwischen einander, so dass sie nicht auf das Blatt des Partners sehen können. Danach verteilt die Lehrperson 2 Blätter an jeden Schüler. Im Anschluss kann die Lehrperson eine Liste von Gegenständen nennen, die die Schüler dann in ein Wohnzimmer einmalen sollen. Das Wohnzimmer können entweder die Schüler selbst malen, oder sie können die Gegenstände beliebig in eine Wohnzimmervorlage einmalen. Wenn die Schüler mit ihrem Bild fertig sind, kann es losgehen. Ein Schüler (A) beschreibt, wo sich die Gegenstände auf seinem Bild befinden und der andere Schüler (B) versucht das Bild des Partners, je nach seinen Beschreibungen, zu rekonstruieren. Schüler B darf natürlich zusätzliche Fragen zum Bild stellen. Anschließend vergleichen sie dann das Original und das rekonstruierte Bild und wechseln die Rollen. Nun beschreibt Schüler B sein Bild, wobei Schüler A es jetzt rekonstruieren muss. Um es noch ein bisschen interessanter zu machen, kann die Lehrperson einige Paare vor die Tafel rufen und Punkte für jeden richtig lozierten Gegenstand verteilen. Derjenige mit den meisten Punkten hat gewonnen.

**Beispiel:**

(Bild 5.)

9. Die Gardinen sind vor dem Fenster

6. Das Kissen ist auf dem Bett

7. Die Lampe ist hinter der Couch

### 5.3.9. Kartenspiele

**Lernziel:** Steigerung der Adjektive, Possessivpronomen, Menschen, Tiere und / oder Sachen miteinander vergleichen

**Fertigkeiten:** Sprechen, Hören

Bild 11. Adjektivkärtchen

viel	mehr	am meisten
gut	besser	am besten
hoch	höher	am höchsten
groß	größer	am größten
nah	näher	am nächsten
dunkel	dunkler	am dunkelsten
traurig	trauriger	am traurigsten
gern	lieber	am liebsten
klein	kleiner	am kleinsten

Die Lehrperson teilt die Schüler in Gruppen ein. Jede Gruppe bekommt ein Arbeitsblatt mit den Adjektivkärtchen (Bild 11).

In dem Spiel geht es darum, Terzette (Adjektiv mit den passenden Steigerungsformen) zu sammeln und sie abzulegen. Gewonnen hat derjenige, der als Erster alle Kärtchen abgelegt hat. Die Kärtchen werden gemischt und an die Mitspieler verteilt. Jeder erhält neun Kärtchen.

Wer bereits zu Beginn ein Terzett hat, darf es ablegen, und muss dazu ein passendes Beispiel bilden.

Beispiel:

*groß – größer – am größten*

*das Auto ist groß, das Haus ist größer, die Schule ist am größten.*

Die Schüler machen dann mit dem Kartenspiel weiter, indem sie von ihren linken Nachbarn jeweils ein Kärtchen ziehen und versuchen, weitere Terzette zu sammeln.

(vgl. Benito, Oberberger, Dreke 1996:18)



### 5.3.10. Memory

**Lernziel:** Adjektive – Antonyme, Synonyme, Menschen / Tiere / Sachen beschreiben, Satzbau

**Fertigkeiten:** Sprechen, Hören

Bild 12. Bildkarten mit gegensätzlichen Adjektiven

kalt	warm	schön	hässlich
alt	neu	gut	schlecht
klein	groß	stark	schwach
jung	alt	leer	voll

In diesem Spiel geht es darum, dass die Schüler erkennen, welche Gegensatzpaare zusammengehören.

Die Karten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt.

Ein Spieler beginnt und deckt nacheinander zwei Karten auf. Wenn die

Adjektive auf den Karten ein Gegensatzpaar sind, darf er es behalten. Im anderen Fall werden die Karten wieder umgedreht auf den Tisch gelegt, und der

Nächste ist an der Reihe.<sup>29</sup> Um von dem typischen Memory etwas abzuweichen, kann man einige neue Regeln hinzufügen. Zum Beispiel kann man die Regel erstellen, dass man, nachdem man zwei Paare gefunden hat, nur weiter am Zug bleiben kann, wenn man mit den aufgedeckten Adjektiven Sätze bauen kann.

Gewonnen hat am Ende der Spieler mit den meisten Paaren.

Dieses Spiel kann vielfältig angewendet werden. Es kann zum Beispiel auch für Synonyme verwendet werden oder man kann das Spiel so gestalten, dass man passende Bilder zu Begriffen finden muss, oder man kann die Schüler auch Satzteile zusammenfügen lassen usw.

<sup>29</sup> vgl. <https://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp1tk3-l10-memory.pdf>

### 5.3.11. Körperhaltung

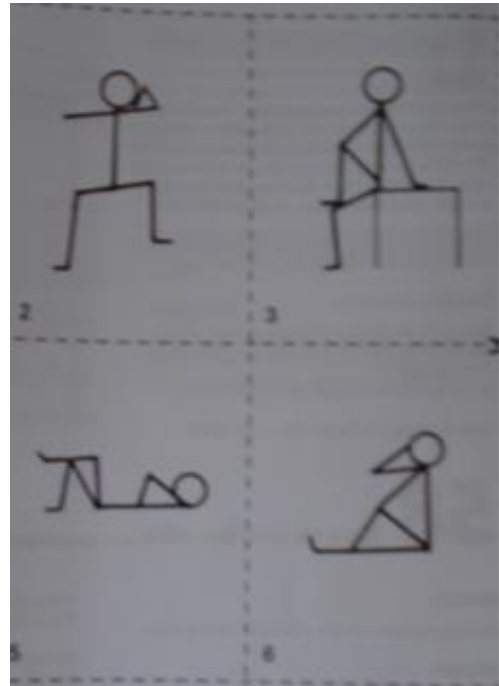
**Lernziel:** Imperativ, Präpositionen, Wortschatz zum Thema „Körperteile“

**Fertigkeiten:** Sprechen, Hören

Bild 13. Heidi Klum



Bild 14. Körperhaltung



Die Lehrperson ruft einen Schüler vor die Tafel und den restlichen Schülern verteilt sie eine Kopie von Strichmännchen, die eine bestimmte Haltung darstellen (Bild 14). Die Schüler müssen jetzt dem Schüler vor der Tafel Anweisungen geben, um die gleiche Körperhaltung wie auf dem Bild, einzunehmen. Anstelle der Strichmännchen kann die Lehrperson auch Bilder von Models (Bild 13) oder verschiedenen Filmhelden mitbringen. Diese Körperhaltungen werden wahrscheinlich etwas schwieriger zu beschreiben sein, doch es würde die Sache zusätzlich amüsanter machen. Mit dieser Übung kann der Wortschatz aus dem Bereich Körperteile wiederholt werden, wie auch Präpositionen und der Imperativ (vgl. Ur, Wright 1995: 52)

## 6. Schlussfolgerung

In dieser Arbeit wurde untersucht, welchen Stellenwert Kreativität im heutigen DaF-Unterricht hat und inwiefern die Übungen in den Lehrwerken die Lehrer dabei unterstützen, den Lernstoff an die Schüler mithilfe von kreativen Methoden zu vermitteln.

Festgestellt wurde, dass kreative Methoden die Schüler dazu auffordern, mit der Fremdsprache zu experimentieren und dass sie dadurch auch die Möglichkeit bekommen, sich selbstständig auf verschiedene Art und Weise mit ihr auseinanderzusetzen.

Außerdem wurde festgestellt, dass „eine kreative Aufgabenstellung, die den spielerischen und fantasieanregenden Aspekt fördert, die Schüler gezielt in ihrem sprachlichen Entwicklungsprozess, aktiviert, motiviert und unterstützt“<sup>30</sup>, was zu verblüffenden Behaltenseffekten führt. Dementsprechend sollten kreative Verfahren einen hohen Stellenwert im Unterricht haben. Die Analyse der Lehrwerkserie zeigte, dass die Wichtigkeit der Kreativität im DaF-Unterricht zwar erkannt wurde, dass sie aber vorwiegend in den ersten Lernstufen gefordert und in den letzteren vernachlässigt wurde<sup>31</sup>.

Dementsprechend können sich die Lehrer also nicht ausschließlich auf die Lehrwerke verlassen, wenn es darum geht, die Schüler mithilfe von kreativen Lehrmethoden zu begeistern. Doch, wie bereits erwähnt, lassen sich traditionelle Übungen schon durch kleine Veränderungen interessanter gestalten. Im letzten Teil dieser Arbeit wurde mit Beispielen versucht zu konkretisieren, wie man Übungen kreativ gestalten kann und wie theoretisch formulierte Lernziele praktisch eingelöst werden können.

---

<sup>30</sup> vgl. <http://www.the-english-academy.de/181.98.html>

<sup>31</sup> Dieses bezieht sich nur auf die Repräsentanz der Übungen

## LITERATUR – UND BILDVERZEICHNIS

### Bücher

Rainer E. Wicke (1993): *Aktive Schüler lernen besser*. Stuttgart, Klett (Ernst) Verlag.

Rainer E. Wicke (2004): *Aktiv und kreativ lernen, projektorientierte Spracharbeit im Unterricht*. Ismaning, Max Hueber Verlag.

Jutta Wolfrum (2010): *Kreativ Schreiben*. Ismaning, Hueber Verlag.

Helmut Schlicksupp (1995): *Führung zu kreativer Leistung*. Expert-Verlag.

Penny Ur, A. Wright (2002): *111 Kurzrezepte für den Deutsch-Unterricht (DaF)*. Stuttgart, Klett (Ernst) Verlag.

Juana Sanchez Benito, Carlos Sanz Oberberger, Michael Dreke (1997): *Spielend Deutsch lernen*. Stuttgart, Klett (Ernst) Verlag.

Petra Hölscher/ Erich Rabitsch (Hrsg.) (1993): *Methoden-Baukasten, Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Berlin, Cornelsen Verlag.

Karl-Richard Bausch, Herbert Christ, Hans-Jürgen Krumm (Hrsg.) (2007): *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. 5. Auflage, Tübingen, Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG.

Günther Storch (1999): *Deutsch als Fremdsprache – eine Didaktik*. Stuttgart, Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG.

Günther Mühle, Christa Schell (Hrsg.) (1973): *Kreativität und Schule*. 3. Auflage, München, R.Piper & Co. Verlag.

Sabine Emmerich, Frederica Colombo (2002): *Deutsch lernen mit Spielen und Rätseln*. Recanati, Tecnostampa

Plamenka Bernardi- Britvec, Jadranka Salopek, Jasmina Troha (2014): Lehr- und Arbeitsbuch *Flink mit Deutsch 1*. Zagreb, Školska knjiga.

Plamenka Bernardi- Britvec, Jadranka Salopek, Jasmina Troha (2014): Lehr- und Arbeitsbuch *Flink mit Deutsch 2*. Zagreb, Školska knjiga.

Plamenka Bernardi- Britvec, Jadranka Salopek, Andrea Tukša (2014): Lehr- und Arbeitsbuch *Flink mit Deutsch 3*. Zagreb, Školska knjiga.

Plamenka Bernardi- Britvec, Jadranka Salopek, Tihana Đaković (2014): Lehr- und Arbeitsbuch *Flink mit Deutsch 4*. Zagreb, Školska knjiga.

Plamenka Bernardi- Britvec, Jadranka Salopek, Andrea Tukša (2014): Lehr- und Arbeitsbuch *Flink mit Deutsch 5*. Zagreb, Školska knjiga.

Ljerka Tomljenović-Biškupiće, Jadranka Salopek (2007): Lehrbuch und Lehrerhandbuch *Hurra Deutsch 1*, Zagreb, Školska knjiga.

### **Internetseiten**

Kreativitätstechniken.info: *Was ist Kreativität*

<http://xn--kreativittstechniken-jzb.info/was-ist-kreativitaet/> (20.01.2014)

Interaktiver Sozialraum: *Begleitende Beratung durch Kreativität, Humor & Handlung*

[www.interaktiversozialraum.de/Ästhetik\\_Erfahrung%20](http://www.interaktiversozialraum.de/Ästhetik_Erfahrung%20) (20.01.2014)

Prof. Dr. Dieter Specht : *Gabler Wirtschaftslexikon*

<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/kreativitaet.html> (05.03.2014)

Dr. Peter Hüttebräuer: *J.P. Guilford: Kreativität und Messung von Kreativität – die Ursprünge der modernen Kreativitätsforschung*

<http://innovators-guide.ch/2012/12/joy-paul-guilford/> (05.03. 2014)

Heidrun Sprado: *Spielerische Übungen zu den Fertigkeiten: Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben*

[http://www.viauc.dk/cfu/fag/engelsk/engelskiskolen/Documents/Artikel\\_zu\\_Spiele\\_im\\_Unterricht\[1\].pdf](http://www.viauc.dk/cfu/fag/engelsk/engelskiskolen/Documents/Artikel_zu_Spiele_im_Unterricht[1].pdf) (10. 03. 2014)

Torben Schmidt: *Kreativität im Englischunterricht*

<http://www.the-english-academy.de/181.98.html> (20. 01. 2014)

Julia Sternberg: *Musik im DaF-Unterricht zur Motivation und als Lerngegenstand*

[www.goethe.de/ins/fr/lp/lhr/sek/mat/mus/de3902413.htm](http://www.goethe.de/ins/fr/lp/lhr/sek/mat/mus/de3902413.htm) (10. 04. 2014)

Wikipedia: *Kreatives Schreiben*

[http://de.wikipedia.org/wiki/Kreatives\\_Schreiben](http://de.wikipedia.org/wiki/Kreatives_Schreiben) (20. 01. 2014)

Beste Tipps zum Deutschlernen: *Mit diesem einfachen Trick können meine Schüler viel besser die deutschen Artikel lernen*

<http://www.beste-tipps-zum-deutsch-lernen.com/deutsche-Artikel-lernen.html> (20.01. 2014)

Hueber: *Adjektiv Memory*

<https://www.hueber.de/sixcms/media.php/36/pp1tk3-l10-memory.pdf> (28. 01. 2014)

## **Bilder**

Bild 1. Ted

Quelle: <http://collider.com/ted-movie-trailer-images/>

Bild 2. Mann und Affe

Quelle: <http://www.autoextrem.de/fun-zone/163057-kuriose-bilder-strassenverkehr-18.html>

Bild 3. Schuh

Quelle: <http://www.bike-mailorder.de/Bike-Kleidung/Schuhe/Dirtbag-Bike-Schuh-Navy-Gull-Grey.html>

Bild 4. Lokomotive

Quelle: [http://www.technikmuseum-online.de/homepage\\_dateien/beitrag\\_9.htm](http://www.technikmuseum-online.de/homepage_dateien/beitrag_9.htm)

Bild 5. Michael Schumacher Quelle:

<http://www.telegraph.co.uk/sport/motorsport/formulaone/ferrari/5933916/Michael-Schumacher-returns-to-Formula-One-with-Ferrari.html>

Bild 6. Körperteile mit dem Artikel „das“

Quelle: <http://www.beste-tipps-zum-deutsch-lernen.com/deutsche-Artikel-lernen.html>

Bild 7. Körperteile mit dem Artikel „der“

Quelle: S. Emmerich, F. Colombo, 2002: 16

Bild 8. Körperteile mit dem Artikel „die“

Quelle: <http://ausmalbilder-malvorlagen.org/malvorlagen-bratz-puppen-fur-madchen-zum-drucken.html>

Bild 9. Wohnzimmer ohne die verteilten Gegenstände

Quelle: <http://www.nthuleen.com/teach/vocab/haus.html>

Bild 10. Wohnzimmer mit den verteilten Gegenständen

Quelle: <http://www.nthuleen.com/teach/vocab/haus.html>

Bild 13. Heidi Klum

Quelle: <http://www.fashionfave.com/lagerfeld-beszol?PageSpeed=noscript>

Bild 14. Körperhaltung

Quelle: Penny Ur, A. Wright, 2002: 53